12/96 CYBERMEDIA

FRIEDHOF DER KUSCHELKÄFER: BUG 2

öS 45,- / sfr 5,90 / Lit 8400,- / fmk 27,-
hfl 7,30 / lfr 140,- / dkr 30,- / ptas 675,- DM 5,90

MAN!AC

SPECIAL COLLECTOR'S EDITION

Playstation-Enthüllung

Probotector

Konamis Alien-Invasion

Tenka

3D-Action von Psygnosis

Insider-Report: Die Zukunft des N64

Test-Finale´96

89% Tomb Raider

80% Soviet Strike

85% Pandemonium

88% Wave Race 64

79% Disruptor

86% Daytona CCE

85% Star Gladiator





Mehr Infos auf der Psygnosis-Website unter: HTTP://WWW.PSYGNOSIS.COM

Zeittraining in Hockenheim

Qualifikation in Interlagos

Grand-Prix in Monte Carlo

Alle Teams und alle Fahrer

Alle 17 WM-Strecken
mit allen Details

Boxenstops, wechselnde
Wetterbedingungen und
spektakuläre
Überholmanöver

Stereo, QSound
oder Dolby Surround

Live-Kommentare von
Jochen Mass - wie im
Fernsehen

"Wir haben es hier schlicht und einfach mit dem besten Formel 1-Spiel zu tun ..."

91%

Video Games

"Formel 1 ist definitiv das beste Rennspiel in der 32-Bit-Box."

90%

MAN!AC

"Formel 1 ist die bis dato überzeugendste Rennsimulation für Heimkonsolen."

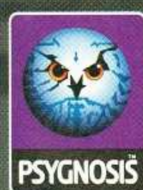
90%

Next Level











FORMEL 1

Das erste offizielle Formel 1-
Rennspiel für die PlayStation





ANGRIFF DER KILLER-SPIELE

Keine Angst, liebe Sittenwächter, ausnahmsweise meinen wir nicht die bluttriefenden Prügel-Dramen amerikanischer Herkunft, sondern die erfreuliche Qualität der Weihnachtstitel: Schon die Zahl der doppelseitigen MAN!AC-Tests in dieser Ausgabe läßt darauf schließen, daß es viel zu spielen gibt – und wenig zu meckern. Von Interplay und Crystal Dynamics, über Core Design, Ubi-Soft und Capcom bis zu Psygnosis und Sega bescheren uns die Spieleanbieter wahrhaft ein frohes Fest. Noch nie zuvor durften wir so viele erstklassige 32-Bit-Titel testen wie in diesem Monat. Doch aufgepaßt: Wenn Ihr Euch in den nächsten Wochen nicht zusammenreißt, wird Euer Geldbeutel demnächst so ausgehungert sein wie der Bursche auf dieser Seite.



Angesichts dieser hochkarätigen Spieleflut läßt sich Nintendo nicht lange bitten und schiebt mit "Wave Race 64" einen neuen N64-Titel nach – zumindest in Japan. Wir nahmen Miyamotos aktuelles Meisterwerk zum Anlaß, die Zukunfts-Aussichten der 64-Bit-Konsole zu ergründen. MAN!AC befragte die Entwickler zu ihren N64-Plänen, recherchierte die neuesten Spielenews und überredete Acclaims PR-Profi Reza Memari zu einem sonntäglichen Besuch in Mering. Mit Bodyguards und Stahlkoffer im Schlepptau erreichte das heißersehnte "Turok"-Vorabmodul die Redaktionsräume und wurde von der versammelten Redakteursmeute liebevoll in Empfang genommen. Die neuesten Heldentaten des "Dinosaur Hunter" könnt Ihr in unserem achtseitigen N64-Special ab Seite 44 nachlesen.













Fünf Spielspaß-Prädikate in einer Ausgabe: Mit 89 Prozent erhält Tomb Raider die höchste Wertung dieser MAN!AC. Lara Croft's Polygon-Abenteuer würdigen wir mit einem doppelseitigen Test und gönnen der schlagkräftig-charmanten Dame unser aktuelles Rundum-Cover. Auch NHL Hockey 97 ist endlich den EA-Sports-Katakomben entschlüpft und liefert sich mit Virgins "Powerplay Hockey" ein ausgeglichenes Duell um den Eishockey-Thron. Knapp dahinter geht Daytona CCE über die Ziellinie und beschert Saturn-Fans ein weiteres Exklusiv-Rennspektakel mit fünf ansprechenden Strecken. Mit jeweils 85 Prozent Spielspaß schafften Crystal Dynamics' zauberhaftes Special-FX-Jump'n'Run Pandemonium und Capcoms Fantasy-Prügelepos Star Gladiator ebenfalls die Prädikat-Hürde. Und das ist nur der Gipfel der Spielspaß-Herrlichkeit: Disruptor, Soviet Strike und Streetracer folgen mit wenigen Punkten Rückstand...

THE MAN!ACS

MAN!AC



NEWS

8 Der Playstation-Probotector
Konamis Referenz-Actionspiel der 16-Bit-Ära endlich im 32-Bit-Outfit: MAN!AC hat exklusiv probegespielt!

12 Laser-Feuerwerk: Lifeforce Tenka
Psygnosis' Geheimprojekt auf dem MAN!AC-Prüfstand: Kann der 3D-Shooter sämtliche Konkurrenten aufmischen?

14 Porsche Challenge
Erster Fahrbericht vom neuen Playstation-Rennspiel

16 Bug Too: Segas Friedhof der Kuschelkäfer

18 Die Hard Arcade: McClane schlägt sich zum Saturn durch

22 Kanonenfutter: Command & Conquer
Das Referenz-Strategiespiel erscheint jetzt für 32-Bit

24 Jobs mit Zukunft: Computer-Grafiker

26 Schnipsel: News und Infos rund ums Videospiel

12 Frohes Fest für Ego-Shooter: Psygnosis' "Tenka" sagt "Disruptor" & Co den Kampf an.

14 Sensationelle Optiken: MAN!AC zeigt erste Grafik-Studien des brandneuen "Porsche"-Rennspiels für die Playstation.

8 Exklusiv in MAN!AC: Konamis "Probotector" mischt Alien-Söldner auf und erobert das Herz aller Action-Fans.

18 Noch härter kann man nicht sterben: Sega setzt ihren aktuellen "Die Hard"-Automaten pixelgenau für den Saturn um.

IMPORT-TESTS


36 After Burner 2


34 BA Nito-shinden


38 Don Pachi


38 Megatudo 2096


32 Shadow Struggle


32 Slamscape


36 Thunder Force GP


37 Tohshinden URA


40 Wave Race 64

FEATURES

44 Die Zukunft des Nintendo 64
Insider-Report: MAN!AC analysiert die Erfolgsaussichten des Nintendo 64 und befragt deutsche Spiele-Manager

48 Turok: Die neuesten Infos zu Acclaims N64-Premiere

52 Kennzeichen N: Wer entwickelt was für Nintendo 64?

54 Übersicht: Alle N64-Spieleprojekte auf einen Blick

MEDIEN

104 MAN!AC Media
Die neuesten Laserdiscs, Animes & Comics

RUBRIKEN

111 Last Resort
Cheats & Kniffe zu aktuellen Videospielen

5 Editorial
102 Leserbriefe
103 Impressum/Inserenten
108 Kleinanzeigen
107 Abo-Anzeige
114 Vorschau

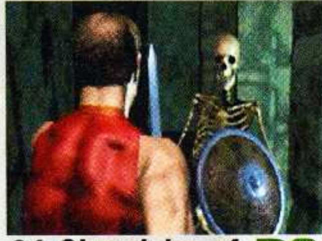
PRESENTS

TESTS


86 Baphomets Fluch



91 Cheesy



94 Chronicles of the Sword



80 Daytona CCE



68 Destruction Derby 2



62 Disruptor



74 Firo & Clawd



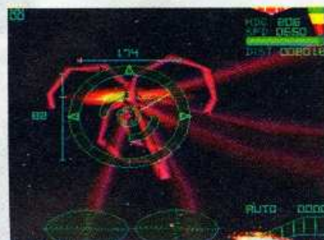
96 Grid Run



71 Highway 2000



84 International Moto-X

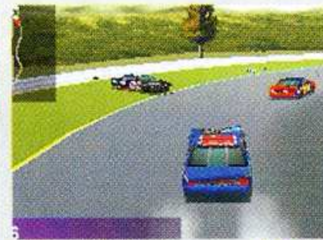


90 Last Dynasty



60 Lomax in Lemmingland



75 Mighty Hits



70 NASCAR Racing



92 NHL 97



82 Onside Soccer



82 NFL Quaterback Club 97



82 NFL Quaterback Club 97



88 Pandemonium



93 Penny Racers



95 PGA Tour '97



76 Soviet Strike



58 Star Gladiator



98 Steel Harbinger



78 SF Zero 2



66 Street Racer



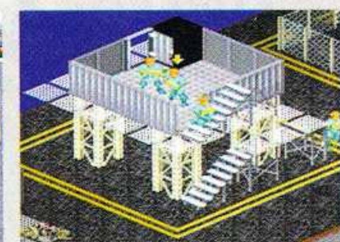
72 Tomb Raider



72 Tomb Raider



64 Virtua Cop 2



100 X-Com: Terror...Deep




ALIEN-INV

Mit Riesenschritten marschiert der "Probotector"-Söldner auf die 32-Bitter zu: Bis zum endgültigen Einsatz im Frühjahr 97 versorgen wir Euch mit brandheissen Infos direkt aus der Kampfzone: Zurrt den Stahlhelm fest!



Der kurzsichtige Alien-Pilot schafft es glücklicherweise nicht, Euch mit seinem Suchstrahl zu erfassen.



Napalm-Attacke: Der Polygon-Tiefflieger setzt Euch eine Handvoll Instant-Lagerfeuer vor die Kampfstiefel!



Ungeduldig: Söldner Ray verschafft sich mit unhöflichen Manieren Zutritt zur "Nur für Stammgäste"-Monsterparty.



Rheinschiffer: Im Fluß der Zerstörung kurvt Ihr das Hafenbecken ab. Leider habt Ihr keine Angel an Bord.

Seit den Alien-Kriegen auf dem Super Nintendo scheint Ruhe auf dem Planeten Erde eingekehrt. Die grausamen Mutationen wurden von Elite-Soldaten der "Probotector"-Einheit erfolgreich zurückgeschlagen, nur rauchende Trümmer und verschmortes Alien-Fleisch blieb vom Invasions-Alptraum zurück. Doch die schrecklichen Wesen haben noch nicht genug – Feuer frei zum 32-Bit-Inferno.



In pompösen Explosionen zerfallen die Polygon-Stellungen zu Einzelteilen.

Contra-TV: Mitten im Geschehen

Die Vorgänger des neuesten „Probotector"-Spiels ließen Euch entweder von der Seite oder von oben Zeuge des Dauerfeuer-Gefechts werden. Der bisher spektakulärste Teil, „Super Contra – The Alien Wars" auf dem Super Nintendo (in Deutschland als „Super Probotector" bekannt), wechselte von der seitlichen 2D-Perspektive in die Mode-7-Darstellung, wo Euch riesige Bosse härtesten Widerstand leisteten – jeder Veteran erinnert sich an die verzwickten Gefechte mit den monströsekligen Fleischbergen und hüpfenden Mech-Spinnen. Jetzt erstrahlt die Kampflinie in schmuckem Polygon-Outfit: Euren Soldaten seht Ihr grundsätzlich von schräg oben. Ob er zum Roboter transformiert wird, ist übrigens noch nicht entschieden (siehe Kasten rechts).



Eine Floßfahrt, die ist garstig: Ein Wasser-Wurm belästigt Euch mit seiner Brut!



Glück im Kampf: Am Flußufer hat jemand seine Bombe vergessen:

Ruinen-Durchbruch ins Feindesland

Nach Auswahl eines kampferfahrenen Söldners (vier Krieger stehen parat) stiefelt Ihr in die verlassene Ruinenstadt. Schon bald tauchen wild ballernde Soldaten auf. Ihr zieht den Abzug durch, und mit einer Drehung erwischt Ihr die Brut. Als Ihr jedoch weiter vorne eine sich ständig versenkende und wieder auftauchende Boden-Geschützstellung erspäht, wechselt Ihr in den "Lock"-Modus: Mit den L/R-Tastern verriegelt Ihr die Feuerrichtung, mit elegantem Seitschritt weicht Ihr den herabprasselnden Granaten aus ohne

Zensur-Morphing

Während der Rest der Welt "Probotector" für eine neue Rasierklinge hält, ist den deutschen Spielern der typische "Contra"-Soldat nur aus Import-Spielen bekannt: Um einer Indizierung vorzubeugen, schusterte Konami jeweils eine Metall-Version ohne Rambo-Helden für den deutschsprachigen Raum.



Aus dem Familienalbum des SNES-Metall-"Probotectors": Gemütlicher Zoo-Besuch.

ASION!



Der überdimensionale Ameisenhügel entpuppt sich als Wurm-Behausung: Nicht-Pfadfinder Ray merkt's zu spät!





Die dicken Spinnen von Landau: Dem übergroßen Arachnoid heizt Ihr mit Distanzschüssen ein.



Der mobile Grillanzünder mit Panzerung drängt Euch vehement ins ungemütliche Buschwerk.

mit dem Sperrfeuer nachzulassen. Kaum biegt Ihr mit flüssigem Scrolling um die Ecke, nimmt Euch eine Schwadron Flugdroiden, eine versprengte Soldaten-Einheit und ein mächtiger Panzer unter Beschuß. Hier weicht Ihr geschickt den Ramm-Attacken aus und findet bei näherer Untersuchung der verfallenen Häuserfassaden erstmals lohnende Extras wie frische Waffen und Energie-Boni. Mit den neugewonnenen Waffen, die Ihr auch durch das Beschießen vorbeisegelnder Adler-Symbole erhalten könnt, vernichtet Ihr weitere Stellungen und nähert Euch zwei schweren Gegner-Brocken. Eine grausige Spinnen-Mutation fängt Euch kurz vor dem Endgegner ab: Aus diesem UFO, das über modernste Suchstrahlen-Technologie verfügt, hüpfen Soldaten auf Euch zu, nach hartem Feuergefecht schmiert der Blechhaufen jedoch ab und Ihr nutzt die verbleibenden Metallreste als wacklige Brückenkonstruktion zum nächsten Level. Ein heroischer Kampfschrei erschallt, als Ihr den ersten Abschnitt des interaktiven Alptraums komplettiert habt...



FMV-Impression: Das Chaos regiert die Erde, Feuer ist überall.



Kartenspiel: Während des Ladens markiert eine rote Linie Euren Weg durchs Monsterland.



Glücksrad: Der sich drehende gelbe Schurke wurde zur Strafe für seine Schandtaten in eine Grube gesperrt.



In Zukunft lieber Recycling: Aus dümpelnden Abfällen erwächst ein bedrohlich schnappendes Müll-Monster!

ARBEITSTITEL Probotecor
HERSTELLER Konami
SYSTEM Playstation, Saturn
BRD-RELEASE März 97

FAZIT

Technisch hochkarätiges 32-Bit-Update der legendären Action-Serie. Unsere Bilder stammen von der Playstation-Fassung.



Und sowas halten sich manche als Haustier: Eine absonderliche Schildkröten-Spezies beschnuppert Euch neugierig mit ihrem heimeligen Feuer-Atem.

Dschungel-Inferno in stickiger Hitze

Nachdem Ihr Eure letzte Position komplett mit Anzahl der verfügbaren Leben und Continues (fünf stehen Euch für die gesamte Mission zur Verfügung) auf Memory Card gespeichert habt, wagt Ihr erste Schritte in den Dschungel-Abschnitt. Doch schon bald lauft Ihr um Euer Leben: Ein wachsamer Polygon-Gleiter hat Euch erspäht und wirft im Akkord Napalm-Bomben ab. Als Ihr eine Lichtung erreicht, greifen Euch Soldaten an, dazu feuern Ein-Mann-Stellungen – und zu allem Überfluß müßt Ihr auch noch einer Menge unzerstörbarer kleiner Schaben ausweichen. Eine Brücke und viele Magazine später steht Ihr vor einer raumfüllenden Mutterschabe, die nervös mit ihren Fühlern fuchtelt! Ihr fackelt die Mutation mit dem Flammenwerfer ab und zieht eiligst vondannen. Schon bald versperrt Euch ein mysteriöser Hügel den Weg, aus dem Zielsuchraketen und flinke Würmer herauskrabbeln und Euch in die schmerzende Wade beißen! Nach der Zerstörung der Behausung biegt Ihr nach links ab und stattet einer versteckten Tropen-Bar einen Besuch ab: Zwei voll spielbare Arcade-Maschinen (ein Labyrinth-Spiel und ein "Gyruss"-Clone) trösten Euch über fehlende Bedienung hinweg. Gestärkt erkundet Ihr verlassene Palast-Bauten und kämpft Euch zum Endgegner vor: Eine monströse Schildkröte streckt ihren langen Hals aus, Ihr feuert hektisch aus der Bildschirm-Ecke auf das gar nicht vegetarische Untier!

Bis zur letzten Patrone...

Ihr spürt das strapaziöse Dschungelgefecht noch in den Armen, und die Ohren dröhnen vom Kampflärm, als Ihr Euch über einige geheimnisbeladene Ruinen zur Küste vorarbeitet. Am Flußufer springt Ihr kurzerhand auf ein verlassenes Floß und laßt Euch abwärts treiben. Doch von Ruhe keine Spur: Eine Seeschlange umkreist Euer behelfsmäßiges Transportmittel und schleudert ihren gerade schlüpfenden Nachwuchs direkt auf Euch zu während Soldaten an der Küste unvermittelt das Feuer auf Euch eröffnen. Ihr wagt den Sprung aufs Festland, um Euch mit dringend benötigten Bomben zu bestücken. Allerdings müßt Ihr in Windeseile wieder zurückhüpfen, um nicht vom Auto-Scrolling eingeholt zu werden. Weiter geht's im müll- und minenverseuchten Hafenbecken, das Ihr mit einem bewaffneten Motorboot erkundet. Danach findet Ihr Notizen, wonach Ihr Euch zur Bergfestung der Invasoren durchschlagen müßt... Wer weiß, was Euch bei der Rettung der Menschheit noch alles an Kreaturen und haarsträubenden Abenteuern erwartet?

Im März '97 können Playstation- und Saturn-Besitzer selbst das Schnellfeuergewehr schultern und auch zu zweit gleichzeitig zum fulminanten Alien-Gefecht antreten. *cb*





Stationäre Geschütze machen Euch überall den Vormarsch schwer.

Die 32-Bit-Söldner

Harte Zeiten, harte Pflichten: Um die haarsträubenden Monster zurückzuschlagen, schickt Konami neben muskelbepackten Elite-Soldaten auch Cyborgs und Aliens an die Front. Die Unterschiede zwischen den Charakteren liegen in unterschiedlicher Geschwindigkeit und dem individuellen Waffenarsenal. Zwar hat jeder Söldner eine Maschinenkanone und den Flammenwerfer im Angebot, doch die verschiedenen Lenkwaffen unterscheiden sich in Feuerfrequenz und Handhabung. Durch kurzzeitiges Ausprobieren findet Ihr jedoch geschwind Euren Lieblings-Terminator heraus!



Bubba: Flinker Kampf-Alien mit Dreifach-Suchraketen.



Der Cyborg "CD 288" protzt mit schweren Missiles.



Allround-Ass Ray hat eine Dreifach-Kanone im Gepäck.



Die blauhäutige Tasha hat Schnellfeuer-Raketen.



In manchen Ecken findet Ihr Extras wie diese Bombe.



Überleben ist alles!



Noch bessere Grafiken
Unglaubliche Animationsphasen





Hier kommt die ultimative Herausforderung für Dich! Street Fighter Alpha 2™ entführt Dich in eine Zeit des ersten Wettkampfes, als noch 18 legendäre Street Fighter um die Krone kämpften. Wähle Deinen Champion, und erlebe einen Wettkampf mit unglaublichen Kampfstilen und Spezialattacken. Lerne die Super-Combos zu beherrschen und im richtigen Moment einzusetzen, um einen Kampf in letzter Minute noch für Dich zu entscheiden. Beweise, daß Du zu den Besten der Welt gehörst und Gegner – nicht Opfer bist!

Nintendo®

HAVE MORE FUN



Laser-

Wenn brutale Geschäftemacher Gen-Experimente mit Menschen durchführen, regiert das Grauen: Als "Tenka"-Versuchskaninchen versucht Ihr auf der Playstation, dem Ort des Schreckens zu entwischen.





Intermezzo: Nach den Levels lauscht Ihr Eurem Alter-Ego und seht abstrakte Missions-Grafiken.

Die Straßen von New York sind dreckig, die Häuser gleichen verfallenen Ruinen: In der Zukunft versucht sich eine korrupte Weltregierung lieber an der Erschaffung von Gen-manipulierten Soldaten-Monstern als an der Verbesserung der katastrophalen gesellschaftlichen Verhältnisse. Die Einwohner des ehemaligen "Big Apple" leben in Angst und Schrecken: Wer wird als nächster spurlos verschwinden? Gerüchte verbreiten sich, daß die Experimente längst außer Kontrolle geraten sind und sich inmitten der schwerbewachten Forschungslabors das nackte Grauen abspielt. Ihr entkommt der drohenden Gen-Versuchsreihe nur durch Zufall: Ein Widerstandskämpfer durchtrennt die lähmenden Hirnstrahlen, Ihr wacht ohne Erinnerung in einem verfallenen Labor auf. Mit einer simplen Laserwaffe beginnt Ihr eine Reise ans Ende Eurer Vorstellungskraft. Ihr schleicht durch mysteriöse Komplexe, miefende Kanalgänge und monsterüberlaufene Laboratorien: Ihr versucht verzweifelt, dem Alptraum zu entkommen und die Verantwortlichen zur Rechenschaft zu ziehen.







Durch den Anschlag einer Widerstandsgruppe erwacht Ihr aus dem Dämmerschlaf und schlagt Euch auf eigene Faust durch den düsteren Laborkomplex: Die "Tenka"-Welt erscheint depressiv und hoffnungslos.

Im Gegensatz zu anderen Ego-Ballereien müßt Ihr Euren Blickwinkel ständig den Örtlichkeiten anpassen: Nicht nur, damit Ihr von Balkonen auf ausladende Reaktor-Hallen hinunterblicken könnt und mit gezielten Schüssen herumlungernde Flug-Droiden austrickst, sondern auch, weil Eure Waffen sich nicht automatisch in der Höhe justieren: Mit dem Laservisier seht Ihr den Treffer-Punkt der jeweils aktiven Waffe, Ihr müßt jedes Ziel auch in der Höhe manuell anpeilen. Aufgrund der komplexen Architektur ist dies ist eine "Tenka"-Grundfähigkeit: Ihr schleicht über Wendeltreppen nach oben, rutscht auf Schrägen abwärts und blickt auf höhergelegene Stockwerke, die Ihr anschliessend besuchen werdet. Euer Zielauffassungs-System blitzt bei jedem wichtigen Objekt, bei Türen, Schaltern, Gegnern und benutzbaren Gang-Einstiegen grünlich auf. So habt Ihr einen ersten Anhaltspunkt, wo sich weitere Untersuchungen lohnen könnten. Stichwort Waffen: Neben den Laser-Varianten, die





Unheimlich von hinten erleuchtet stellt sich Euch ein mächtiger Gen-Mutant in den Weg.

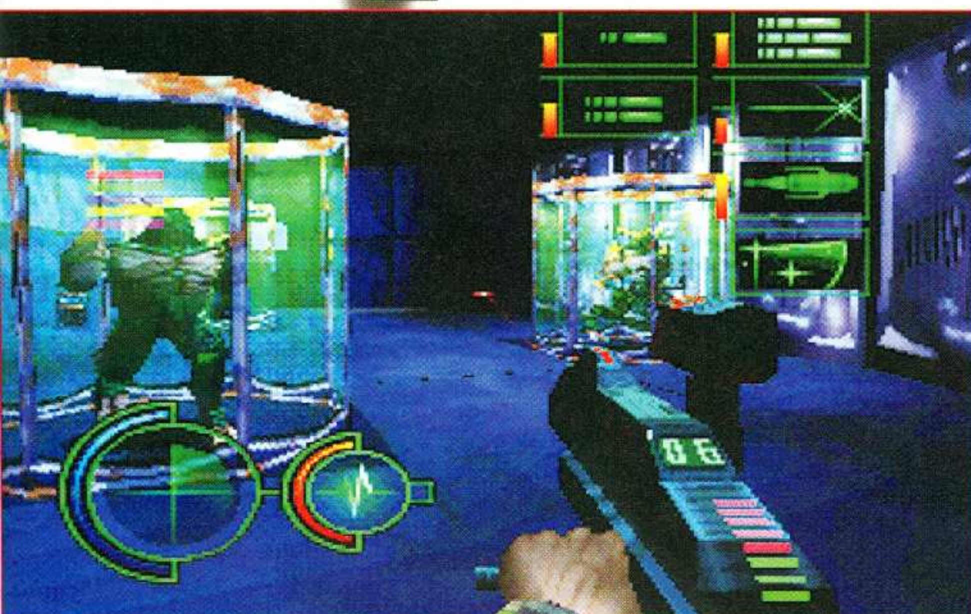


Greift Euch ein fliegender Droide an, reißt Ihr blitzschnell die Waffe zur Abwehr hoch.



Mit Dutzenden von Lichtquellen ist der Komplex unheimlich-düster dargestellt.

-Alptraum



In den Laborröhren harren halbfertige Schöpfungen auf Euer Erscheinen: Das Glas splittert, und die Kreaturen greifen an.





Angriff der Killer-Köpfe: Die Versuche der Genforscher sind auf furchtbarste Art und Weise fehlgeschlagen!





Sportlich: Die gelblichen Metallsoldaten schlagen Flic-Flacs und pöbeln Euch mit blecherner Stimme an.

vom Einfach- bis zum Dreifach-Modell reichen, feuert Ihr in späteren Schächten mit Schnellfeuerwaffen, Raketenwerfern und Plasmagewehr. Mit Minen macht Ihr hinter Euch liegende Abschnitte für anrückende Kreaturen unpassierbar, in engen Abluftschächten duckt Ihr Euch: So zwängt Ihr Euch durch eigentlich unpassierbare Bereiche. Auch für Überraschungsangriffe auf patroullierende Cyborgs ist vorheriges Anpirschen eine effektive Methode. Die Bewohner der Laborkomplexe variieren vom schwerbewaffneten Wachdroiden über Roboter bis hin zu ekligen Mutationen: Genetischer Müll krabbelt über die blutverschmierten Gänge, Zellhaufen hinterlassen grün-gelblichen Schleim und auf zwei Gliedmaßen hopsende Köpfe schrecken selbst hartgesottene Spieler erst mal ab. Zielt Ihr genau, zerlegt Ihr die ausschließlich als Polygon-Objekte entwickelten Gegner stückweise: Mal fliegt einem Cyborg der Kopf vom Rumpf, dann wieder schießt Ihr einem Mutanten das mißratene Bein weg. Die spärlich beleuchteten Gang-Komplexe werden mit aufwendigen Lichteffekten illuminiert: Feindliches Laserfeuer leuchtet eindrucksvoll aus einer Ecke des Raumes, während Eure Waffe realistische Blitzeffekte produziert. Leider gab's in der Vorversion noch Texturverzerrungen und Schwankungen in der Frame-Rate, meist blieb die Grafik jedoch angenehm flüssig . Eine unbekannte weibliche Stimme versorgt Euch nach jedem Abschnitt mit neuen Informationen und Aufgaben, der Monolog des Helden vergegenwärtigt Euch seinen jeweiligen Gemütszustand.

"Tenka" wird im März '97 erscheinen – Genug Zeit für das Psygnosis-Team, dem düsteren Action-Epos den letzten grafischen Feinschliff zu verpassen. *cb*

FAZIT

TITEL: Lifeforce. Tenka
HERSTELLER: Psygnosis
SYSTEM: Playstation
BRD-RELEASE: März 1997

Düsteres Sci-Fi-Geballer im Genlabor. Mit Lichteffekten, vielfältigen Steuermöglichkeiten und grausigen Mutationen.







Explosionsinferno: Links bringt Ihr den Reaktor zum GAU, rechts vernichtet Ihr einen Wachdroiden aus der Lift-Schleuse heraus.



IM POLYGONWERK

PORSC STUDIEN

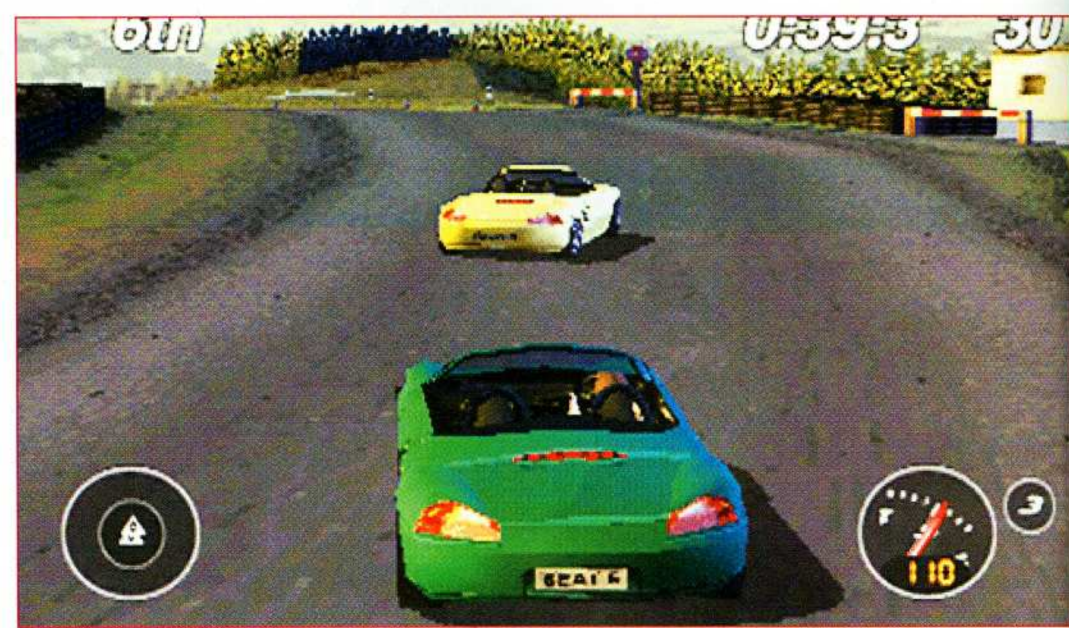
WORK IN PROGRESS

MAN!AC ist exklusiver Gast in Sonys Porsche-Fabrik: Wir brausen durch die Vorab-Kurse von "Porsche Challenge" und haben eine Entwicklungs-Studie für Euch zusammengestellt.

Seit Anbruch der 32-Bit-Ära bemühen sich Rennspielentwickler um eine hohe Frame-Rate: 25 bis 30 Bilder pro Sekunde sind die Mindestanforderung an ein Racing-Highlight – ohne flüssiges Scrolling kommt kein Geschwindigkeitsrausch auf. Wer einen flotten Streckenaufbau will, muß Detaileinbußen hinnehmen und Hardware-nah programmieren statt sich auf herkömmliche Entwickler-Routinen zu verlassen. Um Grafikfehler zu vermeiden und die Geschwindigkeitsillusion nicht mit mageren Hintergrundoptiken zu trüben, demontieren die meisten Entwickler die Polygon-Flitzer. Das Resultat: Wenn Ihr Titel wie „Ridge Racer" genießen wollt, schaltet Ihr in die Ego-Perspektive. Sobald Ihr in die Außenansicht wechselt, brettert ein relativ detailarmer Polygonbolide durch die 3D-Kulisse.



Mit „Porsche Challenge" wagt sich ein Sony-internes Team als erster an die Entwicklung realitätsnaher 3D-Karossen. Als Vorlage fungieren die Edelwagen von Porsche: Ihr braust mit sechs unterschiedlichen Cabrios über Land-Parcours in Europa, den USA und Japan oder schlittert über verschneite Alpenpässe. Sämtliche Luxusschlitten glänzen mit photorealistischen Texturen und fehlerloser 3D-Konstruktion in der abendlichen Light-Sourcing-Sonne. Hinter dem Steuer drücken ein Macho mit Sonnebrille oder ein zierliches Polygon-Girl auf die Tube. Die Fahrer bewegen sich lebensecht und befolgen gewissenhaft Eure Joypad-Kommandos: Die Rennsportler treten das Gaspedal durch, steigen abrupt auf die Bremse und reißen in scharfen Kurven das Lenkrad herum.



Die gegnerischen Wagen sind ebenso schmuck wie Euer Cabriolet. Hier kommt Euer Kontrahent heftig ins Schleudern.

In den folgenden Abschnitten verfolgen wir die Entwicklung vom nackten Polygonkurs bis zur texturierten Landschaftsidylle.

Automobil-Kult

Ihr legt Euch mit quietschenden Bremsen in die Kurve, der Motor beschwert sich kreischend über die grobe Mißhandlung – Eure Räder stellen sich schief, drehen durch und hinterlassen eine heiße Gummispur auf dem Asphalt. Eine Szene wie im realen Rennsport-Alltag – in Sonys „Porsche Challenge" bis ins kleinste Detail und aus etlichen Kameraperspektiven nachgestellt. Ihr betrachtet Euren Wagen aus zwei unterschiedlichen Zoom-Stufen von hinten, verfolgt das Rennen aus der Vogelperspektive oder laßt die Kamera vom Kofferraum über den Kühler bis zur Wagentür schweifen. Ihr begutachtet die Manöver Eures Fahrers aus nächster Nähe und erkennt jedes Textur-Detail. Sogar aus der Nahaufnahme quälen Euch keine verzerrten Bitmap-Flächen oder Polygon-Patzer. Hoffen wir, daß nach Fertigstellung der Strecken (siehe „Polygon-Baustelle") keine Abstriche bei den schmucken Sportwagen vorgenommen werden – der Porsche-Kult steht bei Sonys Vorzeigetitel im Mittelpunkt, die ungewöhnlich detaillierten 3D-Boliden schlagen derzeit jedes Konkurrenz-Vehikel.



Ob die nächste Tankstelle Straßenkarten verkauft? Nur wer die Strecke kennt, wählt an Kreuzungen die kürzeste Alternative.

Polygon-Baustelle

Bisher wurde erst ein „Porsche Challenge"-Kurs mit Texturen überzogen: Außer der europäischen Strecke gibt's nur nackte Poly-



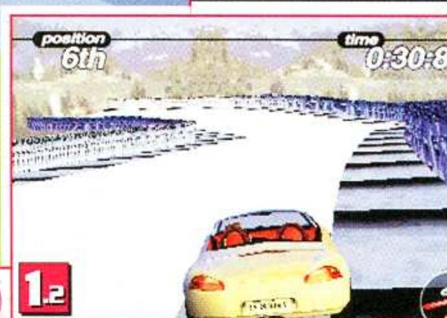




Mit den L- und R-Tastern stellt Ihr den günstigsten Blickwinkel ein: Links rangiert eine Dame den Porsche über einen Randstreifen, in der Mitte setzt Ihr zurück. Rechts seht Ihr das elegante Polygon-Gespann aus der Vogelperspektive.



Bauarbeiten: Die Autobahn ist wieder mal gesperrt.



Noch hat kein Rodler Alpen-Urlaub gebucht: Die Schneemaschinen stehen schon, aber die Berge fehlen.

gone mit vereinzelten Textur-Brocken zu sehen. Als Hintergrundoptik wird eine Bitmap-Tapete auf den Bildschirm gekleistert, anschließend hängen Streckendesigner die ersten Kursbausteine in die Luft. Jeder Restpixel bis auf die rohen Polygon-Parcours wird von der Hintergrundtapete ausgefüllt **[1]** – links und rechts von der Straße klaffen Abgründe. Anschließend werden Strecke und Randstreifen mit den ersten Texturen überzogen – für den fertigen Kurs hat man Straßenpflaster und Rasenflächen gewählt.

Erst jetzt werden Details wie Häuserblöcke, Baumgruppen oder Hügel entworfen **[2]** und nach realem Vorbild im 3D-Editor kon-



Die Straße ist asphaltiert und der Rasen gepflanzt: Hügelgruppen und Gebäude bestehen noch aus nackten 3D-Flächen.

struiert – nach der Plazierung am Streckenrand prüft eine Programmroutine die Frame-Rate. Zeigt der Software-Check magere zehn Bildchen pro Sekunde, werden überflüssige Bauwerke abgerissen und Bitmap-Wälder gerodet. Bis die Testspieler über einen fertigen Kurs brettern, müssen sich die Entwickler für einen Kompromiß aus Details und flüssigem Spielverlauf durchringen. *rb*

FAZIT

TITEL
Porsche Challenge
HERSTELLER
Sony
SYSTEM
Playstation
BRD-RELEASE
Fruehjahr 97

Mädels, Sonnenbrillen und Luxuskarossen: Rasantes Autorennen um schmucke Porsche-Cabrios mit revolutionären 3D-Details und sympathischen Polygon-Piloten.





Großaufnahmen und Blickwechsel als grafischer Gag: Ihr bewundert Sportwagen-Details und die aparte Fahrerin aus nächster Nähe.



Friedhof der Kuschelkäfer

Ein Bug kommt selten allein: In der Fortsetzung des innovativen 3D-Jump'n'Run greift seine Familie ein.



Sprung mit Schwung: Mit exaktem Timing erreicht Ihr das wohlverdiente Extraleben.



Das bringt Euch ins Grab: In der Friedhofsoberwelt erkennt Ihr Leveleingänge an vergammelten Grabsteinen.





So läßt sich's aushalten: Schwebende Plattformen transportieren Euch über tiefe Schluchten.

Je nach angewählter Spielfigur verändern sich die Bonusgegenstände: Während Bug fleißig Kristalle sammelt, hechelt seine Freundin funkelnden Edelsteinen hinterher. Bug's Hauswurm gibt sich hingegen genügsamer: Ein paar saftige Knochen reichen dem hüpfenden Etwas.

Nach seinem Ausflug in die Kinowelt hat sich Bug zur Ruhe gesetzt: Zusammen mit Freundin und Hauswurm will er ein friedliches Leben führen, doch die finsteren Mächte des Schleims haben sich aus dem Grab erhoben und spuken auf dem Friedhof herum. Die schaurige Ruhestätte müßt Ihr durchqueren, bevor Ihr in der Gruselvilla hinter dem Friedhof zum finalen Duell gegen den Schleimteufel antretet. Einen geruhsamen Lebensabend vor Augen startet Ihr wahlweise mit Bug, Freundin oder Hauswurm zum grusligen Friedhofsrundgang: Wie im Vorgänger befindet Ihr Euch in einer dreidimensionalen Polygonwelt, steuert Euren Helden jedoch aus festgelegter Seitenperspektive. Per Steuerkreuz marschiert Euer Held zur Seite, vom Spieler weg oder auf Euch zu. Die Feuerknöpfe dienen zum Rennen, Springen und Ducken.

Nach Spielstart findet Ihr Euch auf der Friedhofsoberwelt wieder, vergammelte Grabsteine markieren die Tore zu unterschiedlichen Leveln. Habt Ihr Eure Wahl getroffen, beamt Ihr per Dimensionssprung in verwirrende Plattformlabyrinthe, zwischen neblige Friedhofshecken und bröckelige Mauerstücke. Dort weicht Ihr Feuerballbeschuß, Falltüren und tödlichen Stacheln aus, die den Weg zum Levelsausgang spicken. Euer Timing wird auch von beweglichen Plattformen, schwingenden Brücken und fallenden Felsen auf die Probe gestellt. Ganz besonders hinterhältig sind die Sprintabschnitte, in denen Ihr vor der heruntersinkenden Decke in Feldmulden und Fußbodenlöcher flüchtet. Doch auch Puzzlefans kommen auf ihre Kosten: Zahlreiche Schalter öffnen Wege zu versteckten Schatzkammern und stellen Weichen zum Levelausgang. Per Kaktus katapultiert Ihr Bug auf entlegene Plattformen und zu geheimen Abkürzungen. Natürlich haben die Schleimmonster nicht nur Fallen aufgestellt, sondern beteiligen sich auch aktiv an der Käfervernichtung: Mit Zauberwürfeln und saftigen Ohrfeigen trachten Euch die Nichtsnutze nach der Lebensenergie, Fledermäuse und Raben greifen im Sturzflug an.

Damit Euer Held nicht kläglich in den Boden gestampft wird, findet er am Wegrand Erfrischungsgetränke und Herz-Container, Extraleben müßt Ihr Euch auf besonders schwer bewachten Pfaden verdienen. Am Levelende erwartet Euch jeweils ein grimmiger Endgegner, der Euch mit seiner gewieften Kampftaktik ordentlich einheizt. Trotz des grusligen Ambientes entlocken Euch die witzigen Gebärden der Gegner einige Lacher. *oe*

FAZIT

TITEL	Bug Too
HERSTELLER	Sega
SYSTEM	Saturn
BRD-RELEASE	Dezember

Die Fortsetzung zum 3D-Hüpf-Pionier: Grusliges Jump'n'Run mit witziger Schleimoptik und verwirrenden Labyrinth-Levels, die mit Schaltern und Fallen gespickt sind.



Da bist Du platt: Seid Ihr zu langsam, zerquetschen Euch umfallende Steinquader.

Die Sega-Architekten kannten keine Gnade: Im Treppenlabyrinth erschweren konfuse Pfade den Weg zum Levelausgang.



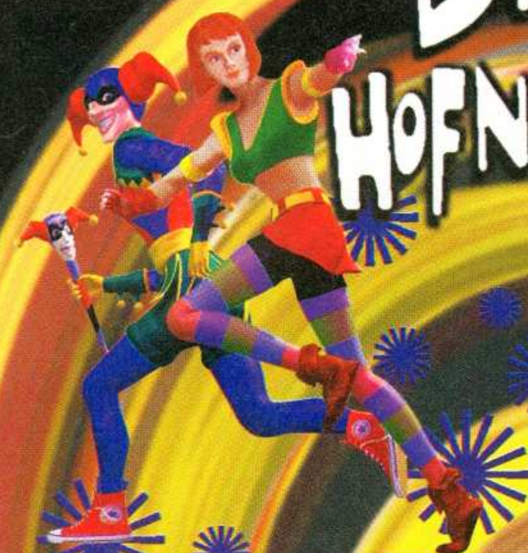
Wohin geht die Reise? Feurige Dämonenköpfe dienen als Teleporter zum Bonuslevel.





Pandemonium!™

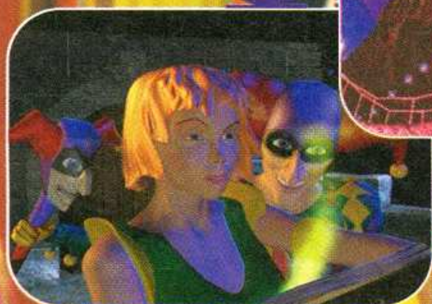
Die neue Hofnarrenfreiheit





Crystal Dynamics Freestyle 3-D-Technik bringt die PlayStation zum Kochen!





Comedy pur: Die Charaktere werden von zwei der besten US-Stand-Up-Comedians gesprochen





Vom Rhinozeros bis zur Schildkröte: Morphe in verschiedene Lebewesen

Ein Joker, eine Handpuppe und ein nettes Mädel - aber dies ist kein Kartenspiel, kein Vorschulvergnügen - Pandemonium! ist das hyperschnelle 3-D-Action-Jump & Run mit psychedelischer 3-D-Grafik, grooviger Musik, nervenzerfetzender Spannung und den coolsten Charakteren jenseits der 32-Bit-Welt: die akrobatische Nikki und der durchgeknallte Hofnarr Fargus samt Handpuppe Sid machen Pandemonium! zu dem was es ist: Verrückt, überraschend & unglaublich unterhaltsam.

Take a ride!

Ab November für Sony PlayStation erhältlich

CRYSTAL DYNAMICS

Im Vertrieb von: BMG INTERACTIVE

BMG Interactive im Internet: http://www.bmginteractive.de

Virtua Die Hard

McClane kämpft weiter

Kurz nach dem Action-geladenen Playstation-Dreierpack "Die Hard Trilogy" prügelt und schiesst sich John McClane erneut als Polygon-Polizist durch Terroristen: Saturn-Besitzer freuen sich auf die baldige Umsetzung des Sega-Automaten.





Wütend greift der grauhaarige Chef zum Handy: "Stoppt McClane!"



Ganz oben: Ihr seid herzlich unwillkommen, sofort nach dem Absetzen werdet Ihr attackiert. Oben: Gnadenloses Wrestling-Intermezzo auf dem Boden.



Nach solchen Warnungen folgt ein kurzer Reaktionstest: Drückt schnell genug!



Wenn gigantische Wolkenkratzer von Polizeischwadronen umstellt sind und dunkle Gestalten Geiseln bedrohen, ist John McClane vom Los Angeles Police Department (LAPD) nicht weit: Mit der sprichwörtlichen Unsitte, immer zur falschen Zeit am falschen Ort zu sein, handelte sich der Unterhemd-Officer schon so manche Verletzung ein, war aber stets rechtzeitig zum 1. Weihnachtsfeiertag wieder bei Frau Holly. Dieses Mal hat's die Tochter des Präsidenten erwischt: Ein weißbärtiger Golfspieler läßt seinen angestauten Aggressionen freien Lauf und erpreßt mit dem verängstigten Mädel ein Vermögen. Mangels eigener Ideen erinnert er sich an die verbrecherischen Aktionen des Hans Gruber und läßt ein Hochhaus Nakatomi-ähnlich von willigen Schergen abriegeln. Die schwer bewaffneten Schurken verfügen über modernes Equipment und verwandeln das Bürogebäude in eine Festung. Nur McClane und, im Zweispieler-Modus, eine blonde Schönheit schaffen es, sich vom Helikopter abzuseilen. Auf sich allein gestellt, erwehren sich die Helden den Angriffen der zahlreichen Wachposten und Zwischengegner. Jeweils mehrere Fieslinge attackieren Euch gleichzeitig, in der Isometrik-Perspektive justiert sich die imaginäre Kamera auf den jeweils besten Blickwinkel: Mal lungert eine Handvoll Schläger im Lagerraum, dann setzt's Hiebe in der Tiefgarage. Ihr weicht zwar kraftvollen Schwingern und tief angesetzten Kicks dreidimensional (in alle Richtungen) aus, doch verteilt Ihr Eure Backpfeifen jeweils nur nach links oder rechts: Echte 3D-Kampfaktionen a là "Battle Arena Toshinden" dürft Ihr nicht bestreiten. Mit den drei Aktionsknöpfen Sprin-



Wenn Ihr in den Zwischensequenzen durch's Gebäude spurtet, müßt Ihr reaktionsschnell Gefahren ausweichen...



...der Lohn der Mühen: Versteckte Gangster kassieren Backpfeifen, sobald sie sich aus der Tür wagen!



Verhaftung: Mit der Waffe in der Hand legt Ihr Hasenfüßen die Handschellen an. Rechts ein uneinsichtiger Geselle.





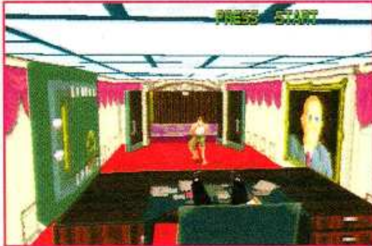
Nackte Angst: Die Entführte harrt im Schreibtisch-Container Ihrer Rettung.



Oben seht Ihr die Lagerhalle beim Betreten, links zoomt die Kamera zum Nahkampf mit einem Polygon-Halunken.



Während Ihr mit dem Feuerwehrmann ringt, wartet der Boss auf freie Schußbahn für seine neue Uzi.







Auf zum entscheidenden Gefecht: Nach Versagen aller Helfershelfer versucht der kriminelle Opi, seine Haut zu retten. Der Kampf führt Euch bis auf's Hochhausdach.



Noch einmal Feuerwehr: Der bewaffnete Einsatzleiter fängt sich eine Ohrfeige ein.

gen, Schlagen und Treten habt Ihr mehr Möglichkeiten, als Ihr vielleicht denkt: Zusätzlich zu simplen Kombinationen "Springen & Aktion", mit denen Ihr Flips und Sprungschläge aktiviert, könnt Ihr durch verschiedene Mini-Sequenzen (Beispiel: Dreimal Schlagen, einmal Tritt ergibt einen "Vertical Back Kick", also einen Tritt nach hinten) zusätzlich wirkungsvolle Specials anbringen. Auch mit dem Haltegriff erweitert Ihr Euer Angriffspotential: Nähert Ihr Euch einem Gegner, umklammert Ihr ihn und setzt mit einigen weiteren Knopf-Kombos zum fulminanten Nahkampf an. Mit dem "German Suplex" etwa hämmert Ihr den Textur-Terroristen in den Boden, beim fröhlichen Rundumschwingen (Ihr packt den armen Kerl an den Füßen und schleudert Ihn in seine Kumpels) wird Ihm garantiert schwindlig. Reicht Euch Eure Martial-Arts-Ausbildung nicht, blickt Ihr auf den Fußboden: Neben Möbeln, die Ihr den stämmigen Zwischengegnern zur Begrüßung an den Kopf knallt, könnt Ihr mit herrenlosen Waffen Unheil anrichten:



Wie bei "Final Fight" erscheint die schwindende Energieleiste des gerade malträtierten Gegners auf dem Schirm.



Volltreffer: Wer penibel Munition und Feuerwaffen aufliest, spart sich koordinierte Zweikampf-Arbeit.

Mit Pistole, Maschinenpistole, Raketenwerfer und Anti-Panzerkanone beharkt Ihr agile Schwarzgurte. Munition kann McClane immer gut gebrauchen: Der für exzessives Schnellfeuer bekannte Cop hat Platz für einige Extra-Magazine, mit denen er nach kurzem Nachladen selbst hartgesottene Fleischberge in's Nirwana pustet.

Alle Gegenstände haben ein rotes Rechteck-Umfeld, steht Ihr griffgünstig, deutet Euch die grüne Farbe John's Bereitschaft an, sich zum Aufnehmen der Extras zu bequemen. Besiegt Ihr alle Rabauken eines Abschnitts, seht Ihr Euer Alter Ego durch das Gebäude laufen und weicht durch reaktionsschnelles Knopfdrücken den Fallen hinterlistiger Gegner aus: So springt Ihr über liegende Scharfschützen im Flur und schwingt im Türrahmen stehenden Heckenschützen die Faust in's Gesicht. Zusätzlich dürft Ihr Euch an den dramatischen Wutausbrüchen des Entführungs-Drahtziehers ergötzen: Das Handy am Ohr, beschimpft er seine unfähigen Mitarbeiter und mobilisiert jeden verfügbaren Mann. Der rüstige Opa bereitet Euch beim Endkampf mit ausgefeilten Judo-Manövern Kopfweh. Hoffentlich hat McClane genug Aspirin dabei...

Segas Action-Ausflug in die Welt von Erpressung und Terrorismus steht jetzt in den Spielhallen, eine gleichwertige Saturn-Umsetzung folgt Anfang 1997. *cb*



Mit dem Raketenwerfer alles im Griff: Sterbende Terroristen bestimmen das Bild.

FAZIT

TITEL: Die Hard Arcade
HERSTELLER: Sega
SYSTEM: Saturn
BRD-RELEASE: 1997

"Virtua Fighter" trifft "Final Fight": Aufwendig inszeniertes Polygon-Beat'em-Up mit exzessivem Waffenangebot auf STV-Basis.

ST-V: Arcade-Technik mit Umsetzungs-Garantie

Mit den STV-Boards sichert sich der kostenbewußte Spielhallenbesitzer hochwertige Technik zum erschwinglichen Preis. Auch Heimspieler profitieren, denn Saturn-Umsetzungen erscheinen in der Regel nur wenige Monate später als ihre STV-Brüder. Die Platine kann mit aktuellen Cartridges bestückt werden, ohne komplett ausgetauscht zu werden. Die Anschlüsse entsprechen gängigen JAMMA-Standards - wir benutzten unser MAK-Abspielgerät zum Testen. Bisherige STV-Spiele waren "Golden Axe - The Duel" und der Grafik-Hammer "Decathlete/Athlete Kings". Wer von Euch zukünftige Saturn-Hits schon Monate vor dem Erscheinen spielen will und zu faul ist, zur nächsten Spielhalle zu laufen, braucht also nur etwas zusätzliches Taschengeld...



Spielhallen-Hardware nach dem Neo-Geo-Prinzip: Das STV-Board mit der "Die Hard Arcade"-Cartridge.





Ihr begutachtet Eure Renderbauten: Neben Raffinerien und Kasernen müßt Ihr in Kraftwerke und Fabriken investieren.

KANONEN FUTTER

Westwood setzen den Strategieknaller "Command & Conquer" auf Konsolen um: MAN!AC berichtet von der "Tiberium"-Front.

Während der Konflikt zwischen GDI und NOD auf dem PC bereits in die zweite Runde geht, schlagen Saturn- und Playstation-Spieler ihre erste "Command & Conquer"-Schlacht um das energiespendende Tiberium-Mineral. Diese kostbaren Edelsteine haben einen ungeheuren Marktwert: Neben den GDI-Heerscharen (die UNO der Zukunft) will sich die finstere NOD-Bruderschaft (also die Bösewichte) das Tiberium unter den Nagel reißen. Entgegen den herkömmlichen Strategiespielen läuft das "Command & Conquer"-Szenario nicht in rundenweise geordneten Hexfeld-Bahnen, statt dessen rücken alle Einheiten in Echtzeit vor. Wird zu Beginn nur winziges Fußvolk an die Front abkommandiert, delegiert Ihr später Panzer, Raketenwerfer und Hubschrauber ins Miniatur-Scharmützel. Bevor Eure Baumannschaften Kasernen, Fabrikhallen und Flughäfen hochziehen, müßt Ihr für die Kerlchen eine Heimatbasis aufstellen. Habt Ihr eine Raffinerie errichtet, geht der Tiberium-Ernter sofort auf Rohstoffsuche. Mit jedem Tiberium-Fund schnellt Euer Kontostand in die Höhe. Für das sauer verdiente Geld rüstet Ihr Eure Soldaten mit Gewehren, Granaten und Panzerfäusten aus oder gebt bei Euren Fabriken Jeeps, Transportpanzer sowie Haubitzen in Auftrag. Wälle aus Sandsäcken, Stacheldrähten oder Betonwände sind zwar kostspielig, schützen aber Eure Investitionen. Ein paar clever plazierte Wachtürme und Computer-Geschütze an der Kaserneneinfahrt halten feindliche Späher auf. Auf dem Schlachtfeld sortiert Ihr mit Aktionsfenstern Eure Einheiten und erteilt den Pixel-Winzlingen Marschbefehle – feindliche Truppen werden sofort aufs Korn genommen oder mit schwerer Artillerie plattgewalzt. Eure Leute klären Schritt für Schritt die Karte auf und enthüllen bislang schwarzes Terrain. Ob Eure Soldaten nach dem strapaziösen Marsch noch fit sind, verrät ein Energiebalken am oberen Bildschirmrand. Lädierte Maschinerie kann in einer Werkstatt wieder auf Vordermann gebracht werden – Lazarette für verletzte Landser gibt's in "Command & Conquer" nicht.

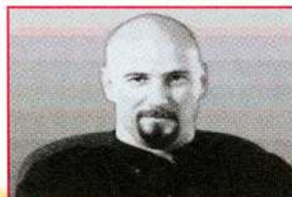
Habt Ihr Euren Gegenspieler mit Vorstößen geschwächt, organisiert Ihr Eure Einheiten für eine finale Großoffensive – vorausgesetzt, die Missionsparameter schreiben kein Attentatskommando oder sonstige Spezialeinsätze vor.


Ihr kommandiert Truppen der Bruderschaft oder arbeitet für GDI: Eure Wahl bestimmt Plot und Zwischensequenzen.





Die Truppen oben links sollen Euren Laster-Convoy bewachen, rechts hat Euch der Feind einen Hinterhalt gelegt.


Teufelsbart und Gaunerglatze: Der Oberscheinheilige der NOD-Bruderschaft.

Nach bestandener Mission spinnen gerenderte und gefilmte FMV-Sequenzen den Plot um die apokalyptischen Tiberiumkriege weiter. Wie die vorberechnete Spieloptik wurden die stimmungsvollen Einspielungen 1:1 vom PC-Vorbild übernommen – die dynamischen Musikstücke hat Entwickler Westwood ebenfalls auf den Saturn portiert. Auch das komfortable Benutzer-Interface hat nicht zu stark gelitten – trotz Umstellung von Computer-Maus auf Konsolen-Pad kontrollieren sich die possierlichen Winzarmeen flott und übersichtlich.

"Command & Conquer" erscheint zunächst exklusiv für den Saturn, ob und wann eine Playstation-Fassung nachgeschoben wird, läßt sich momentan nicht absehen. *Andreas Ulrich/rb*

FAZIT

TITEL	Command & Conquer
HERSTELLER	Virgin
SYSTEM	Playstation
BRD-RELEASE	Dezember

Westwoods Strategie-Epos setzte mit zeitlosem Missions-Design und gehörigem Sucht-Appeal bereits auf dem PC neue Taktik-Maßstäbe.



In den Einzelkämpfer-Missionen steuert Ihr den einsamen Commando-Bot, anschließend holt Euch ein Chopper ab.



Großangriff auf das gegnerische Fort – Bevor NOD die Schäden behoben hat, rüstet Ihr munter weiter auf.



Da NOD Euren Nachschub zu bombardieren droht, gibt ein Kriegsschiff der Lastenflotte Feuerschutz.

JOBS MIT ZUKUNFT

Berufe in der Spielebranche

Computer-Grafiker

Zwischen Papier und Pixel-Editor: Grafiker entwerfen klassische 2D-Optiken und Polygon-Landschaften. Kreative Spielefreaks mit technischer Fachkenntnis sind mehr gefragt denn je.



Revolution-Grafiker Stephen Oades am Zeichenbrett zu "Baphomets Fluch": Der engagierte Sprite-Künstler pinselte zunächst 16-Farben-Grafiken für den Atari ST, heute entwirft er hochauflösende Trickfilmfiguren.

Stephen Oades von Revolution sinniert über die Grafik-Historie: "Vor fünf Jahren animierte ich für den Atari ST noch Sprites in niedriger Auflösung und 16 Farben. Heute wird mit High-Res-Optiken und flüssiger Trickfilmanimation mehr vom Grafiker verlangt". Wenn Stephen über klassische 2D-Optiken spricht, steht die verzwickte Trennung des Grafiker-Jobs noch außen vor. Wer heute "Computer-Grafiker" werden möchte, muß seinen Berufswunsch genauer definieren: 3D-Routinen gehören zum Aufgabenbereich der Programmierer, Grafiker basteln mit aufwendigen Spezialprogrammen komplexe Polygon-Bauten. Bevor sich Level-Designer und 3D-Konstrukteure um das finale Level-Outfit kümmern dürfen, müssen die Texturen gepinselt werden: Die Bitmap-Flächen werden mit oft konventionellen Grafik-Programmen wie "Coral Draw" erstellt, andere Teams pinseln die Polygon-Tapeten aufs Papier und bearbeiten die eingescannten Kunstwerke mit Bildbearbeitungsprogrammen wie "Photoshop". Auch wenn die meisten Grafik-Editoren einsteigerfreundlich sind – solide Grundkenntnisse mit mausgesteuerten Computeroberflächen sind unerläßlich. Ebenfalls hilfreich ist die Erfahrung mit Macintosh-Software, denn unter 2D-Grafikern ist Apple der bevorzugte Standard, während 3D-Baumeister mit Silicon-Graphics-Hardware und Software von Softimage und Alias/Wavefront umgehen.

Wer Hintergründe und Charaktere zeichnen will, hält sich an 2D-Jump'n' Runs sowie Point'n'Click-Adventures. "Baphomets Fluch"-Projektleiter Charles Cecil erklärt die verschiedenen Aufgabenbereiche seiner Grafiker-Teams: Zunächst werden sämtliche Hintergrundoptiken und Charaktere auf Papier gebannt. Nachdem die fertigen Szenarien eingescannt und mit einem Grafik-Programm pixelgenau coloriert und den Routinen angepaßt wurden, sind die Computer-Grafiker an der Reihe. Die Pixel-Zeichner entwerfen mit "Adope Photoshop" Charaktere und einzelne Animationsphasen, als Vorlage dienen Skizzen und farbige Scans. Entgegen den Computer-Grafiken bezeichnet Cecil die Papier-Arbeit als "Classic Layout": Viele Vorlagenzeichner kommen aus der Trickfilmbranche, neben Skizzen und Hintergrund-Artworks entwickeln die Künstler Gesamt-Outfit, Bildschirm-Layout und Icons für das Adventure.

"Um einen Grafiker-Job zu bekommen, mußt Du Talent und Enthusiasmus zeigen", meint das Team hinter Core's "Tomb Raider". Stephen empfiehlt: "Mein Rat ist ein Studium in klassischer Kunst und Animation. Ich habe mir alles selber beigebracht und mich in den vergangenen fünf Jahren ständig verbessert." Die Gehälter der Grafiker reichen vom Hungerlohn bis hin zu Top-Löhnen für Branchen-Stars. Die Regel sind Gehälter von 3.500 bis 4.500 Mark.

rb

FAZIT

BERUF: Computer-Grafiker
GEHALT: 3.500 bis 4.500 DM
STUDIUM: Grafik und Design (nicht erforderlich)

Idealisten-Job für kreative Köpfe. Solider Einstieg in die Entwicklerbranche mit guten Zukunftsaussichten für talentierte Arbeitstiere. Die Bezahlung wird dem Arbeitsaufwand jedoch selten gerecht.

Jens Baumgart
Grafik-Allrounder, Neon



? Für welche Grafikbereiche bist Du zuständig?

Jens: Zur Zeit modelliere ich 3D-Objekte, texturiere sie und entwerfe Hintergrundoptiken sowie Option-Screens – ich bin das Mädchen für alles.

? Mit welcher Software arbeitest Du und welche Arbeitsschritte stehen vor der Computer-Realisierung?

Jens: Ich arbeite mit "3D-Studio", "Photoshop", "Dpaint" sowie hauseigenen Programmen. Vor der Computer-Arbeit entwerfe ich auf dem Papier Konzepte und kurze Flic-Files zur Veranschaulichung des Projekts.

? Hast Du ein Grafik/Design-Studium abgeschlossen?

Jens: Ich bin mit Talent und viel Ehrgeiz in diese Branche gestolpert. Zudem gibt es in Europa kaum Ausbildungsmöglichkeiten mit dem Schwerpunkt Computer- und Videospiele. Die meisten in der Branche haben sich ihr Können eigenständig erarbeitet.

? Ein junger Spiele-Freak möchte zu einer Grafiker-Karriere durchstarten – welche Tips hast Du für ihn parat?

Jens: Viele Spiele testen, rumprobieren und möglichst viel Erfahrung sammeln. Danach sollte man sich an etablierte Entwickler wenden.

? Was liebst Du an Deinem Job besonders?

Jens: Ausschlafen zu können... aber vor allem die Umsetzung von eigenen Ideen und mit vielen unterschiedlichen Berufszweigen in Kontakt zu treten.

BERUFE IN DER SPIELEINDUSTRIE

KREATIVER & TECHNISCHER BEREICH: Produzent Projektleiter ▸ Spieldesigner ▸ Spieleprogrammierer ▸ Musiker & Soundprogrammierer ▸ Computer-Grafiker MANIAC 12 96

ORGANISATORISCHER & KAUFMÄNNISCHER BEREICH: Sales Assistant Manager ▸ Marketing Assistant Manager ▸ PR Assistant Manager MANIAC 10 96 ▸ Trade Marketing Assistant Manager ▸ Produkt Label Manager

das durchgeknallte MINDSCAPE® Spiel für ausgeschlafene Racer:





Da läuft die PlayStation heiß.

Ready? Go!



Supersonic

jetzt neu!
komplett in deutsch



SUPERSONIC RACERS



Du bretterst mit dem Dragster durch dunkle Häuserschluchten, holzt Dich mit dem Monster-Truck durch stickiges Dickicht eines heißen Dschungels, heizt mit dem Army-Jeep durch die Wüste einer Western-Stadt und parkst Dich mit Höllentempo auf dem Waggon eines Güterzuges ein.

Du durchpflügst die Meeresfluten in 20.000 Meilen Tiefe und lieferst Dir mit einem verdammt wendigen Zeppelin Hochgeschwindigkeitsduelle in gefährlichen Höhen.



Von wo Du Dich auf den Friehof eines verfluchten Geisterhauses stürzt, um zwischen Grabsteinen aus ewig vergangenen Zeiten herumzupflügen.
Wahnsinn! 40 Strecken in 10 durchgeknallten Gegenden!
Bis zu sieben ausgeschlafene Gegner, die Dir keine Minute zum Durchatmen gönnen! Schnall Dich fest! Sie werden Dich nur von hinten sehen!



MINDSCAPE®

FACTORY

Mindscape International – Zeppelinstraße 321, D-45470 Mülheim an der Ruhr. Telefon +49-208-99 24 1-0. Fax +49-208-99 24 1-29.

Harald Wagner in "PC Games" 11/96 über "Bubble Bobble": "Bubble Bobble ...objektiv erschreckend schlecht", "Bubble Bobble...gehört nicht eben zu den Meisterwerken der Programmierkunst", "Rainbow Islands ist ein ganz erstaunlich schlechtes Jump'n'Run", "Rainbow Islands ist...auch in der grafisch aufgewerteten Version nicht mehr als eine nutzlose Dreingabe", "So nett die Idee auch sein mag, uralten Spielen neues Leben einzuhauchen, man sollte dabei doch etwas auf die Qualität der Software achten."

EINSPRUCH

Nicht jeder Spieler steht auf Oldies: Für manche sind die akkuraten Umsetzungen klassischer Videospiele eine Offenbarung, für andere Schnee von gestern. Die unbestrittenen spielerischen Qualitäten der historischen Perlen aus Unwissenheit oder Lustlosigkeit jedoch so zu unterschlagen, zeugt von einer gewissen Arroganz: Ein anerkannt gutes Spiel wird nicht dadurch "objektiv erschreckend schlecht", daß es zehn Jahre auf dem Buckel hat. Ob man Geld für neu aufgelegte Klassiker ausgibt, ist eine Frage des persönlichen Geschmacks, die den international bewährten Oldies zustehende faire Bewertung hingegen nicht.

Game Boy geschrumpft

Mit der neuen Game-Boy-Generation verbessert Nintendo Portabilität und Display des Kassenschlagers

Klein war er immer schon, jetzt macht Nintendos Taschenspieler-Veteran (seit 1990 auf dem deutschen Markt) eine Schrumpfkur und wird zum Unterhaltungs-Winzling. Das silberne Plastik-Gehäuse beherbergt verkleinerte Buttons und ein Mini-Steuerkreuz. Den größten Fortschritt genießt das ehemals kritisierte Display: Statt einer gelb-grün schimmernden Mattscheibe mit Micker-Kontrast läßt Euch das neue Grau-Display auch bei ungünstigen Lichtverhältnissen die Übersicht bewahren. Selbst das nervige Verwischen bei schnellen Scroll-Spielen fällt jetzt kaum mehr auf.

Bei der Stromversorgung halten sich Vor- und Nachteile die Waage: Statt mit einem Mignonzellen-Quartett läuft der Neuling jetzt zwischen acht und zehn Stunden mit zwei (recht teuren) Micro-Zellen, die nicht als NC-Akkus erhältlich sind. Problem: Euren bisher benutzten Game-Boy-Akku-Pack könnt Ihr aufgrund der geänderten Stromversorgung nicht mehr benutzen. Deshalb wird von Nintendo ein neuer Netzadapter erscheinen, um beim stationären Einsatz Kosten zu sparen. Der "Pocket Game-Boy" erscheint Anfang Februar 1997 in Deutschland zum Preis von 119 Mark. Fazit: Für Game-Boy-Freaks ist die neue Variante im Metall-Look eine lohnende Investition. Alle Module bleiben lauffähig, und das verbesserte Display sorgt für mehr Spaß. (Muster von Flying Arts, Tel.: 0208/8232741)



Noch kleiner: Links Nintendos Handheld-Veteran "Game Boy", rechts sein schicker neuer Kollege mit verbessertem Display.



Letzte Mega-Drive-Titel im Anmarsch

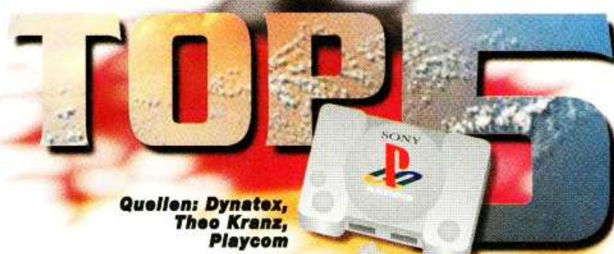
"NHL Hockey '97", "International Superstar Soccer Deluxe" und "Micro Machines Military" retten das Weihnachtsfest der 16-Bit-Jünger mit Sega-Affinität.

Die Nachhut der Mega-Drive-Module besteht aus bekannten Namen: EA Sports schickt "NHL '97" und "FIFA '97" zum letzten Mal auf's Mega Drive. Mit einigen neuen Features ("FIFA" profitiert von einem neuen KI-System, bei "NHL" kamen u.a. Signature Moves von "NHL"-Profis hinzu) erhalten 32-Bit-Zögerer noch einmal qualitativ hochwertigen Nachschub. Mit "International Superstar Soccer Deluxe" veröffentlicht Konami den Super-Nintendo-Abräumer auch für den Sega-Veteran. Codemasters dagegen läßt den finalen "Micro Machines"-Nachfolger vom Stapel: Im Bombenspektakel treten per J-Cart bis zu vier Spieler gleichzeitig an und rasen mit kanonenbestückten Vehikeln zum Sieg.


Emsiges Puck-Gerangel und deftige Fouls: Zarte Neuerungen beim "NHL 97"-Update für das Mega-Drive.


Fußball-Update: Die "International Superstar Soccer Deluxe"-Edition erscheint bald für das Mega Drive.


Panzer, Minen und Soldaten-Ameisen: "Micro Machines Military" führt den Klassiker auf das Schlachtfeld.



Quellen: Dynatex, Theo Kranz, Playcom

1 /1 **Formel 1** — **Psygnosis**
Dauerbrenner: Trotz ärgerlicher Last-Minute-Fehler flitzen die Formel-1-Renner der Konkurrenz auf und davon.

2 /2 **Resident Evil** — **Capcom**
Alptraum: Das modrige Landhaus samt überdüngter fleischfressender Pflanze wird von Euch immer noch rege besucht.

3 /- **Bust a Move 2** — **Acclaim**
Suchterzeuger: Mit der Lizenz zum Blubbern erobert das "Bust a Move 2"-Team einen Platz in den Top 5 - weiter so!

4 /3 **Wing Commander 3** — **Electronic Arts**
Diät-Epos: Trotz Umsetzungs-Malus schlägt sich die FMV-Weltraumsaga tapfer gegen aktuelle Neuerscheinungen.

5 /- **Alien Trilogy** — **Acclaim**
Comeback: Dank Werbe-Dauerfeuer für die Saturn-Version streifen die Sony-Marines wieder durch die Hitparaden-Dungeons.

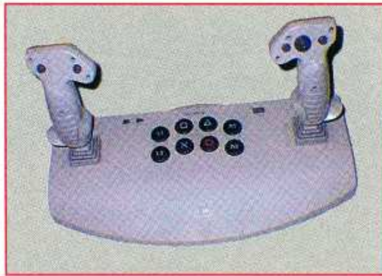


NEWS

Neue Playstation-Peripherie

Mit dem Analog-Controller präsentiert Sony ein Joystick-Monster; auch Namco stellte in Japan einen Sony-Stick vor.

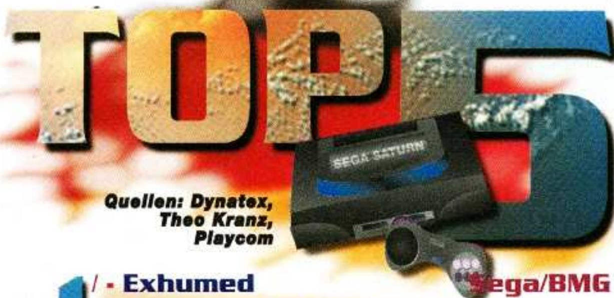
Mit dem wuchtigen Analog-Stick sprengt Sony alle Joystick-Maßstäbe: Das schwere Monster umfaßt zwei Steuerknüppel, die mit vielfältigen Knöpfen (selbst für die kleinen Finger!) zugepflastert sind. Per Schiebeschalter wechselt Ihr vom Analog- in den Digital-Modus: Durch diese zwei Betriebsarten ist der Stick mit allen Playstation-Titeln kompatibel. Am rechten Hebel ist zusätzlich ein Mini-Joystick angebracht, der weitere Steuermöglichkeiten eröffnet. Bisher unterstützt nur ein Spiel den speziellen Analog-Modus: der bereits ausgelieferte Action-Flugsimulator "Raging Skies". Weitere Projekte sind im Moment nicht bekannt, ideal wäre der Doppelstick für Williams angekündigtes "Robotron"-Update, denn auch in der klassischen Vorlage wurde mit zwei Knüppeln gesteuert. Zukünftige Titel, die den Stick unterstützen, werden auf der Software-Hülle mit einem speziellen "Analog Stick"-Icon gekennzeichnet. Das massive Joyboard wird mit Saugfüßen fixiert. Der Verkaufspreis liegt bei 130 Mark, der Analog-Joystick ist ab sofort im Handel. Auch Namco bringt nach dem NeGcon und dem nur in Japan erhältlichen Drehregler einen neuen Controller auf den Markt: Das Joyboard ist im Gegensatz zum Sony-Stick konventionell designed, knapp 1,5 Kilo schwer und erscheint am 20. Dezember in Japan.



"Darf's ein bißchen mehr Joystick sein?" Sony's Analog-Sticks würden auch in ein Flugzeug-Cockpit passen.



Ab 20. Dezember in Japan erhältlich: Namco's neues Playstation-Joyboard.



Quellen: Dynatex, Theo Kranz, Playcom

1 /- **Exhumed** — Sega/BMG
Altertümlich: Gruft-Geballer und ägyptisches Grabräuber-Ambiente locken Euch in die Antike.

2 /1 **Nights** — Sega
Aufwendig: Traumspiel "Nights" verkauft sich sowohl mit als auch ohne Analog-Controller weiter hervorragend.

3 /2 **Alien Trilogy** — Acclaim
Außerirdisch: Auch ohne menschliche Gegner haben die Sega-Space-Marines immer noch genug zu tun.

4 /5 **Athlete Kings** — Sega
Athletisch: Sega's Vorzeige-Olympiade bringt Euch den besten "Track & Field"-Nachzieher aus der Spielhalle in's Wohnzimmer.

5 /4 **Story of Thor 2** — Sega
Altbacken: Leider hat Sega dem orientalischen Thor keine 32-Bit-würdige Umwelt gegönnt. Trotzdem schlägt er sich tapfer...

Zurück ins Namco Museum

Im November erscheint der vierte und vorletzte Teil des "Namco Museum" in Japan.

Neben zwei unbekannten Werken tummeln sich diverse Klassiker auf dem "Namco Museum Vol.4": "Pacland" (1984) ist ein witziges Jump'n'Run, in dem die Pampelmuse Ausflüge unternimmt und mit Hilfe einer guten Fee sogar das Fliegen lernt. "Assault" (1988) begeisterte Arcade-Fans mit seiner revolutionären 360-Grad-Spielmechanik: Wechselt Ihr die Richtung Eures Panzers, bleibt dieser in seiner Position und die Umgebung rotiert um das Vehikel. "Ordyne" (1988) wiederum ist ein Comic-Horizontal-Shooter für zwei Spieler. Einige Fans kennen "Pacland" und "Ordyne" sicher noch aus seligen PC-Engine-Zeiten: Beide Klassiker wurden schon auf diese 8-Bit-Konsole pixelgenau umgesetzt und Ende der achziger Jahre veröffentlicht.



"Pacland": Der sympathische Jump'n'Run-Opa stellt Euch auch Ms. Pac-Man und den Sohnemann vor!

Neues Entwicklungssystem für die Playstation

Metroworks Inc., ein führender Hersteller von Entwicklungssystemen für Macintosh-Software, bietet ein neues PS-Toolkit an..

Dazu schloß Metroworks mit Sony CE Amerika einen Vertrag ab, ein komplettes Entwicklungssystem zu entwerfen und zu vertreiben. Das "Codewarrior"-Toolkit, das auf Mac- und Win95-Rechnern läuft, kommt in einer professionellen und einer Amateur-Version (für Hobby-Programmierer) auf den Lizenznehmer-Markt. Es soll eine einfache und noch leistungsfähigere Entwicklungsbasis bilden. Bisher waren ausschließlich Original-Entwicklungssysteme von Sony Japan, USA und England direkt erhältlich.

Megaman goes Dancefloor

Ein neuer Stern am Kiddie-Techno-Himmel: Wenn eine schlumpfähnliche Stimme zum "Megaman" ansetzt und eine andere "I'm the King of the Ring" intoniert, dann weiß der gewiefte Videospiele-Kenner, daß die unbarmherzige Marketing-Maschinerie wieder zugeschlagen hat. Während der unmusikalische Sonic bereits die zweite Single auf den Markt wirft, debütiert Capcom's Megaman jetzt erst als Sample-Lieferant. Auch eine "Megaman Dance" Compilation ist erhältlich. Auf diesem Zwei-CD-Epos zweifelhafter Qualität feiern weitere Techno-Perlen ihre Existenz: Neben bekannteren Acts wie Dune trällern auch Zwergen-Performer zur Melodie von "Ace of Base"-Hit "It's a beautiful Life" die bedeutungsschwangeren Worte "Bin ein Mainzelmann und hab' kein Geld" in's Mikro – hoffen wir, daß es dabei bleibt und wir (mangels Erfolg) von weiteren musikalischen Ergüssen dieser Art verschont bleiben.



•••Sega Rally und andere Saturn-Hits am Netz: Um die Verknüpfung von Konsolen und Internet voranzutreiben, modifiziert Sega neben einigen anderen Saturn-Spielen wie "Baku Baku" auch "Sega Rally" für Multiplayer-Tauglichkeit. Fernost-Besitzer des Saturn-Netlink liefern sich mit der "Plus"-Variante heiße Positionskämpfe – mal sehen, ob die ehrgeizigen Pläne demnächst auch in Deutschland verwirklicht werden.

***Konami forscht mit IBM:** In Zusammenarbeit mit dem PC-Erfinder und Hardware-Hersteller IBM entwickelt der Videospielehersteller Konami eine neue 3D-Technologie für den Arcade-Bereich – Das berichtete Konami Japan Anfang September. Einen Prototyp des neuen Spielautomaten-Boards möchte Konami jedoch erst auf der AMOA-Messe in Texas vorstellen. Angeblich soll das leistungsfähige 3D-Board in der Lage sein, über fünf Millionen Polygone in der Sekunde darzustellen und zu manipulieren.



Blast Chamber

Activision für Playstation, ab Dezember im Handel



Ein Tritt auf die Drehpfeile genügt: Die "Blast Chamber" rotiert und alle anderen Spieler fallen nach unten!



In der Zukunft werden die harmlosen Spielshows der Gegenwart durch eine mörderische neue Variante ersetzt: Bis zu vier todgeweihte Spieler treten in der "Blast Chamber" zum gnadenlosen Gefecht an. Jeder der Kämpfer hat eine tickende Zeitbombe auf dem Rücken. Läuft der Countdown ab, explodieret der arme Kerl in einem Feuerball. Um der drohenden Selbstzerstörung zu entgehen, rangeln und prügeln sich die Gladiatoren um eine Energie-Sphäre. Wird diese in Besitz gebracht und in einen Reaktor der eigenen Farbe gelegt, verlängert sich die zur Verfügung stehende Restzeit auf der Bombenuhr. Legt Ihr sie dagegen in einen gegnerischen Reaktor, verkürzt Ihr die Zeit der Kontrahenten. Neben diversen Treppen, undurchdringlichen Spikes und Schwebe-Transportern nutzt Ihr eine architektonische Besonderheit der "Blast Chamber": Tretet Ihr auf bestimmte Pfeile am Rand, dreht sich die Kammer um jeweils 90 Grad und alle Gegner purzeln auf das neue Bodensegment herunter. Durch den Aufprall verliert auch der sphärentragende Spieler das Objekt der Begierde und ein neuer Kampf beginnt.

Ihr könnt zwar springen, doch die Spikes-bewehrten Felder umgeht Ihr am besten.

Die Krieger fuchteln nach dem rettenden Extra: Ihr kennt keine Gnade für Eure Gegner.

Mit herzhaften Remplern holt Ihr Euch den Kristall, wenn gerade kein Pfeil in der Nähe ist. 20 Multispieler- und 40 Einzelspieler-Kammern gilt es zu meistern: Vielfältige Extras wie ein Turbo-Sprung oder Magneten würzen den Spielverlauf jeder Kammer mit taktischer Note. Habt Ihr keine Kumpels zur Hand, springt auch der CPU-Gegner ein. *cb*



In den Bildschirmecken erkennt Ihr die verbleibende Lebenszeit eines jeden Bomben-Gladiators.



FIFA Soccer '97

Electronic Arts für Playstation, ab Dezember im Handel



Auszeit für Bitmaps: Zum ersten Mal setzen sich "FIFA"-Stadion und -Spieler ausschließlich aus Polygonen zusammen.



Auf in die zweite Runde: Mit den 97er-Versionen von "FIFA Soccer" will EA Sports die leicht enttäuschenden 32-Bit-Erstlinge vergessen machen. An der ausgereiften Spielmechanik mit intuitiver Steuerung und intelligenten Computer-Mitspielern hat sich logischerweise wenig geändert. Dafür wurde die Präsentation überarbeitet und ein dynamisches Intro vorgeschaltet, das auch TV-Ansprüchen genügt.

Eine der spannendsten Ergänzungen des 97er-Updates ist der "Indoor"-Modus. Erstmalig dürfen FIFAisten in der Halle kicken und die besonderen Finessen von Bandenkrachern verinnerlichen. Dieser Bonus ging nicht auf Kosten der Outdoor-Features: Nach wie vor spielen wir mit unseren Lieblingsmannschaften in einer Liga, bestreiten ein Turnier und wagen uns vorab in die Playoffs. Unzählige Optionen und Parameter sind dabei zu beachten, ausführliche Statistiken im gewohnt akkuraten EA-Stil geben über taktische Feinheiten Aufschluß. Und das beste zum Schluß: Erstmalig bei "FIFA" setzen sich auch die Spieler aus Polygonen zusammen und haben nun mehr Freiheiten, den Ball aus verschiedensten Winkeln anzunehmen und abzuspielen. Dies soll zu einer neuen Spieldynamik führen, die nicht nur "FIFA"-Kenner reizen dürfte.



Während des Spiels könnt Ihr die wichtigsten Optionen einsehen und abändern.



Technik-Traum: Ziel der Entwickler sind 25 Bilder/Sekunde auf der Playstation.

Inwieweit das Ganze technisch optimal umgesetzt wird, läßt sich aufgrund unserer Vorabversion noch nicht sagen. Neben der Playstation-Fassung ist auch eine Saturn-Variante in Arbeit, die allerdings erst im Frühjahr '97 erscheint. *mg*



Eine der Kamerapositionen ist die Sicht hinter dem Tor: Hier beäugen wir gerade eine brisante Szene in Zeitlupe.



BESUCHEN SIE UNS:
COMPUTER 96
IN KÖLN
VOM 15.-17. NOVEMBER
HALLE 10-2, STAND A-11
BITS&FUN
IN MÜNCHEN
VOM 22.-24. NOVEMBER
HALLE 3, STAND B12/C11

THEO KRANZ VERSAND & LÄDEN

Läden 97070 Würzburg: Juliuspromenade 11&68

Laden 94032 Passau: Bahnhofstraße 28


Die Hard Trilogy (SA/PS) 89,-


Disruptor (PS) 89,-


Baphomets Fluch (PS) 89,-


Soviet Strike (PS) 89,-

Fordern Sie unser kostenloses Magazin gegen frankierten (DM 3,-) und adressierten Rückumschlag an. Versand per NN DM 6,90 zzgl. Nachnahmegebühr; bei Vork. (nur Euroschecks) DM 4,-. Versand und Laden; Preisirrtümer, Änderungen vorbehalten; UPS DM 10,-; Porto Ausland DM 18,- • Ladenpreise können abweichen. Erscheinungstermine ohne Gewähr.

Sega Saturn

SEGA SATURN	399,-
dt Version, 1 Jahr Garantie, inkl. RGB-SCART-Kabel, Control Pad 2, Batterie, Demo-CD und Tips&Tricks-Buch	
SEGA SATURN SEGA RALLY SET	464,-
WIE OBEN, INKL. TOPSPIEL SEGA RALLY	
CONTROL PAD	44,-
3D-CONTROL PAD	64,-
EXPLORER CONTROL PAD	19,-
ARCADE RACER - LENKRAD	109,-
PREDATOR GUN - PISTOLE FÜR VIRTUA COP 2	69,-
VIRTUA GUN - PISTOLE	79,-
GAME BUSTER - ACTION REPLAY	84,-
MEMORY CARD - ORIGINAL	99,-
MEMORY CARD PLUS 8 MBIT	79,-
ANTENNENKABEL MIT BILDFILTER	54,-
SIX-PLAYER-ADAPTER	59,-
ALIEN TRILOGY	84,-
AMOK (ANFANG NOV.)	89,-
AREA 51	94,-
ATHLETE KINGS - DECATHLETE	84,-
BATMAN FOREVER (NOV.)	89,-
BEDLAM (NOV.)	94,-
BLAM! MACHINEHEAD	94,-
BLAZING DRAGONS	79,-
BREAKPOINT TENNIS (NOV.)	99,-
BUBBLE BOBBLE	79,-
COMMAND & CONQUER (DEZ.)	89,-
CRUSADER NO REMORSE (DEZ.)	64,-
DAYTONA USA CHAMPIONSHIP EDITION (MITTE NOV.)	94,-
DESTRUCTION DERBY	84,-
DISCWORLD	84,-
EARTHWORM JIM 2 (NOV.)	89,-
EXHUMED	89,-
FIFA SOCCER 97 (MITTE DEZ.)	84,-
FIGHTING VIPERS	89,-
GRID RUNNER (NOV.)	94,-
GUN GRIFFON	79,-
HEXEN (NOV.)	84,-
JEWELS OF THE ORACLE (NOV.)	99,-
LAST DYNASTY (NOV.)	99,-
LOST VIKINGS 2 (DEZ.)	89,-
MADDEN NFL 97 (ANFANG NOV.)	84,-
MEGA MAN X3 (NOV.)	94,-
MR. BONES	89,-
NBA JAM EXTREME (DEZ.)	79,-
NHL POWERPLAY '96 (NOV.)	89,-
NIGHTS	89,-
NIGHTS INKL. 3D-CONTROL PAD	129,-
PANZER DRAGOON ZWEI	89,-
PGA TOUR 97 (ENDE NOV.)	89,-
SEGA AGES (DEZ.)	89,-
SIM CITY 2000	94,-
SPOT G.T. HOLLYWOOD (NOV)	89,-
STREET FIGHTER ALPHA 2 (NOV.)	94,-
SUPER MOTOCROSS (NOV.)	89,-
TEMPEST 2000 (DEZ.)	89,-
THE NEED FOR SPEED	89,-
THE STORY OF THOR 2	84,-
THREE DIRTY DWARVES	89,-
TILT (NOV.)	89,-
TOMB RAIDER	89,-
TUNNEL B1 (NOV.)	89,-
VIRTUA COP 2 (ANFANG DEZ.)	94,-
VIRTUA COP 2 INKL. VIRTUA GUN (ANFANG DEZ.)	129,-
VIRTUA FIGHTER 2	94,-
VIRTUA FIGHTER KIDS	89,-
WORLD SERIES BASEBALL 2	84,-
WORLDWIDE SOCCER '97	89,-
WWF IN YOUR HOUSE (NOV.)	79,-
X2 - PROJECT X (NOV.)	99,-

Weihnachtsh
0180 5

Playstation

SONY PLAYSTATION	389,-
dt Version + Control Pad + Demo CD	
CONTROL PAD	54,-
STATION-CONTROL PAD	29,-
STATION MASTER-CONTR. PAD	34,-
NEGCON PAD	79,-
ANALOG JOYSTICK	129,-
MADCATZ - LENKRAD	149,-
GAME BUSTER - ACTION REPLAY	89,-

0931/

ONLINE: WWW.LOGON.DE/KRANZ



NINTENDO 64

RECHTZEITIG VORBESTELLEN!
SICHERN SIE SICH NOCH HEUTE IHR EXEMPLAR!

NINTENDO 64 (MÄRZ 97)	399,-
DT VERSION INKL. 3D-CONTROLSTICK	
3D-CONTROL STICK (ANFANG MÄRZ)	59,-
ANTENNENKABEL (ANFANG MÄRZ)	49,-
SUPER MARIO 64 (ANFANG MÄRZ)	99,-
SUPER MARIO 64 SPIELEBERATER (ENDE MÄRZ)	24,80
PILOTWINGS 64 (ANFANG MÄRZ)	119,-
SHADOWS OF THE EMPIRE (ANFANG MÄRZ)	139,-


Tomb Raider (SA, PS) 89,-


Daytona USA

cybermedia 08233 74010

MEMORY CARD 15 BLOCKS	49,-
MEMORY CARD 120 BLOCKS	74,-
3.5" MEMORY DISK DRIVE	159,-
ANTENNENKABEL	44,-
A-TRAIN (ENDE NOV.)	99,-
ADVENTURES OF LOMAX (NOV.)	89,-
ANDRETTI RACING	89,-
AREA 51	94,-
AYRTON SENNA KART (NOV.)	99,-
BAPHOMETS FLUCH (NOV.)	89,-
BATMAN FOREVER (NOV.)	89,-
BATTLE ARENA TOSHINDEN 2	99,-
BEDLAM (NOV.)	94,-
BLACK DAWN (NOV.)	94,-
BLAM! MACHINEHEAD	89,-
BLAST CHAMBER (NOV.)	99,-
BLAZING DRAGONS	79,-
BREAKPOINT TENNIS (NOV.)	99,-
BUBBLE BOBBLE	84,-
BUBBLE BOBBLE 2	84,-
BURNING ROAD	89,-
CRASH BANDICOOT (NOV.)	109,-
CHRONICLES o.t. SWORD (NOV.)	89,-
COMMAND & CONQUER (DEZ)	89,-
CRUSADER NO REMORSE (DEZ.)	69,-
DARKSTALKERS	89,-
DAVIS CUP WORLD TOUR	94,-
DEATHDROME (DEZ.)	89,-
DESTRUCTION DERBY 2 (NOV.)	99,-
DIE HARD TRILOGY (ENDE NOV.)	89,-
PREDATOR GUN -	
PISTOLE FüR DIE HARD TRILOGY	69,-
DISRUPTOR (ANFANG DEZ.)	89,-
DRAGONHEART FIRE&ST. (NOV.)	89,-
EARTHWORM JIM 2 (NOV.)	84,-
EXCALIBUR (ENDE NOV.)	99,-
EXHUMED (ANFANG NOV.)	89,-
FADE TO BLACK	84,-
LOST VIKINGS 2 (ANFANG DEZ.)	89,-
MADDEN NFL 97	84,-
MEGA MAN X3 (NOV.)	94,-
MOTOR TOON 2 (NOV.)	89,-
MYST (ANFANG NOV.)	89,-
NAMCO MUSEUM 2 (NOV.)	89,-
NAMCO MUSEUM 3 (DEZ.)	89,-
NASCAR RACING 96 (DEZ.)	89,-
NBA HANGTIME (NOV.)	94,-
NBA JAM EXTREME (NOV.)	89,-
NBA LIVE 97 (ANFANG DEZ.)	84,-
NHL 97 (ENDE NOV.)	84,-
NHL POWERPLAY '96 (NOV.)	84,-
ONSIDE SOCCER	89,-
PANDEMONIUM (NOV.)	89,-
PGA TOUR 97	84,-
PLAYER MANAGER	89,-
PO'ED (OKT.)	89,-
POWER MOVE WRESTL. (NOV.)	99,-
PRIME GOAL (ENDE NOV.)	89,-
PROJECT OVERKILL (NOV.)	99,-
RE-LOADAD (DEZ)	89,-
RETURN FIRE	89,-
RIDGE RACER REVOLUTION	99,-
SAMPRAS EXTREME TENNIS	89,-
SIM CITY 2000 (NOV.)	94,-
SMASH COURT TENNIS (DEZ.)	89,-
SOVIET STRIKE (ANFANG NOV.)	89,-
SPOT G.T. HOLLYWOOD (NOV)	89,-
STAR GLADIATOR (NOV.)	94,-
STEEL HARBINGER (NOV.)	94,-
STREET FIGHTER ALPHA 2 (NOV.)	94,-
STREET RACER (DEZ.)	99,-
SUPER MOTOCROSS (NOV.)	89,-
SUPERSONIC RACERS	89,-
TEKKEN 2 INKL. DEMO-CD	99,-
TEMPEST X (ANFANG DEZ.)	89,-
TILT (NOV.)	84,-
TITAN WARS	89,-

TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

nur solange Vorrat reicht

Sega Saturn

BAKU BAKU ANIMAL	59,-
BATTLE MONSTERS	69,-
BUST-A-MOVE 2 ARCADE EDITION	64,-
CLOCKWORK KNIGHT 2	59,-
DARIUS 2	59,-
DAYTONA USA	49,-
FIFA SOCCER 96	44,-
GHEN WAR	69,-
HI-OCTANE	39,-
MAGIC CARPET	49,-
NBA ACTION	69,-
NHL ALL-STAR HOCKEY	49,-
NIGHT WARRIORS (CAPCOM)	79,-
PARODIUS DELUXE	59,-
ROBOTICA	49,-
SEGA RALLY	79,-
SHINOBI X	59,-
SHOCKWAVE ASSAULT	44,-
STARFIGHTER 3000	69,-
STREET FIGHTER ALPHA	69,-
STRIKER '96	59,-
THEME PARK	49,-
VIRTUA RACING	39,-
VIRTUAL HYDELIDE	59,-
WWF WRESTLEMANIA ARCADE	59,-

Playstation

AGILE WARRIOR F111	49,-
ALIEN TRILOGY	79,-
BUST-A-MOVE 2 ARCADE EDITION	64,-
CRITICOM	59,-
GALAXY FIGHT	69,-
HI-OCTANE	44,-
JUPITER STRIKE	49,-
KILLING ZONE	69,-
MAGIC CARPET	49,-
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	59,-
OLYMPIC SOCCER	69,-
REVOLUTION X	54,-
SHOCKWAVE ASSAULT	49,-
SLAM'N JAM '96	74,-
STARFIGHTER 3000	79,-
STREET FIGHTER ALPHA	79,-
VIEWPOINT	69,-
WILLIAMS ARCADE'S GREAT. HITS	59,-

FRAGEN SIE AUCH NACH UNSEREN SPIELEN FPR PC, GAME BOY UND GAME GEAR!

Super Nintendo

DONKEY KONG COUNTRY 2	119,-
DONKEY KONG C. 3 (NOV.)	129,-
FIFA SOCCER 97 GOLD (NOV.)	119,-
LOST VIKINGS 2 (DEZ.)	109,-
LUFIA MIT SPIELEBERATER (DEZ.)	114,-
NBA LIVE 97 (ENDE NOV.)	119,-
SIM CITY 2000 (NOV.)	129,-
STREET FIGHTER ALPHA 2	129,-
TERRANIGMA &SPIELEBERATER	114,-
WINTER GOLD	114,-
WORMS (OKT.)	119,-

SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND

Unser besonderer Schnell-Service: Ihre bis 16.30 Uhr bestellte Ware verläßt noch am gleichen Tag unser Haus und ist in der Regel schon am nächsten Morgen bei Ihnen. Beim Versenden von drei Artikeln sogar portofrei. Nutzen Sie unseren besonderen Vorbestellservice: Sind bei Ihrer Bestellung nicht alle Artikel lieferbar, zahlen Sie nur Porto für die erste Lieferung, die Nachlieferung erfolgt portofrei.Sie können auch unser kostenloses Preislisten-Magazin mit frankiertem (3 DM), adressiertem Rückumschlag anfordern. Bei Bestellungen liegt dieses bei.

otline ab 20.11.: 211844

FIRO & KLAWD (MITTE NOV.)	89,-
FLOATING RUNNER	99,-
FORMEL 1	99,-
GRID RUNNER (NOV.)	94,-
HEXEN (NOV.)	94,-
HYPER F. M. TENNIS (NOV.)	89,-
INT. SUPERSTAR SOCCER (NOV.)	99,-
INTERNATIONAL TRACK & FIELD	89,-
INTERNATIONA. MOTO X (NOV.)	84,-
IRON & BLOOD (NOV.)	79,-
JUMPING FLASH 2	99,-
LAST DYNASTY (NOV.)	99,-
TOMB RAIDER (NOV.)	89,-
TUNNEL B1	89,-
VICTORY BOXING (NOV.)	84,-
VIRTUAL TENNIS (DEZ.)	89,-
WING COMMANDER III	89,-
WIPEOUT 2097	99,-
WRECKING CREW (NOV.)	99,-
WWF IN YOUR HOUSE (DEZ.)	89,-
X2 - PROJECT X (NOV.)	99,-
X-COM 2 TER. F.T.DEEP (NOV.)	99,-

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT
Fax 0931/571602

Mega Drive

FIFA SOCCER 97 GOLD (NOV)	109,-
INT. SUPER SOCCER DEL. (NOV.)	79,-
MADDEN NFL 97 (MITTE NOV.)	109,-
NBA LIVE 97 (MITTE NOV.)	109,-
NHL 97	109,-
SONIC 3D (NOV.)	99,-
VIRTUA FIGHTER (NOV.)	99,-

AUSTRIA EXPRESS SCHNELLSERVICE JETZT AUCH FÜR UNSERE KUNDEN IN ÖSTERREICH LIEFERUNG IN 1-2 TAGEN

TEL: 0049/85 17 37 77

VERSANDKOSTEN 6, 90 DM,1 DM = 7,5 ÖS

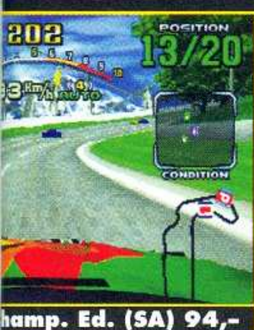
SEGA TIPS & TRICKS 1996

HILFE ZU ÜBER 30 SPIELEN ENTSTANDEN AUS DER TÄGLICHEN PRAXIS DES SEGA INFO SERVICE

NUR 15,– DM

57 16 01

ODER: 0931/57 16 06



hamp. Ed. (SA) 94,-



Virtua Cop 2 (SA) 94,-



Fighting Vipers (SA) 89,-

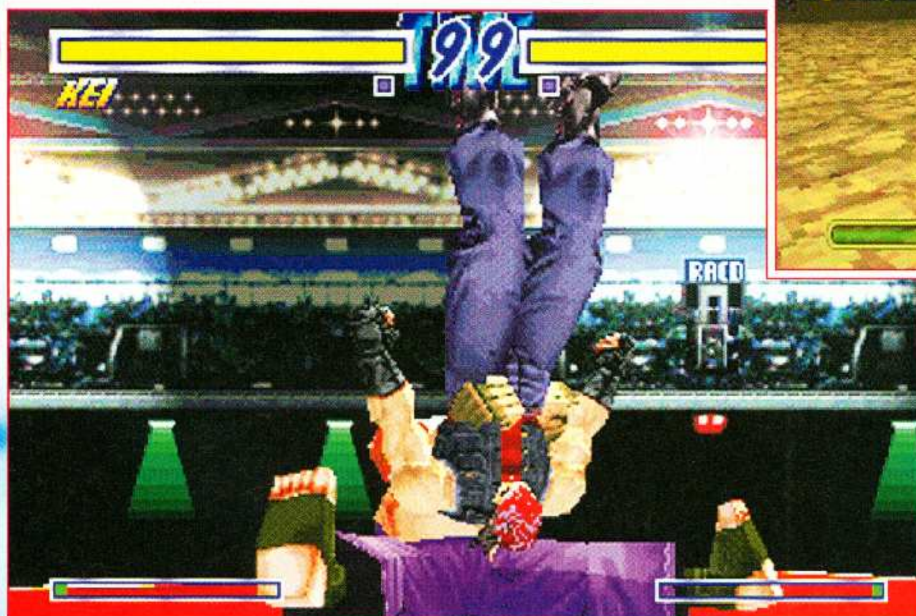


Tunnel B1 (SA/PS) 89,-

Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version *Alle Spiele dt. Version *Alle Spiele dt. Version *Alle Spiele dt. Version *Alle Spiele dt. Version *Alle Spiele dt. Version



SONY DIMENSION



Das geht auf die Bandscheiben: Wrestler Neil schickt Euch mit einer krachenden "Powerbomb" auf die Bretter.



Grimmiger Luftballon auf ein Uhr: Kommen Euch Gegner zu nahe, solltet Ihr möglichst schnell die Flucht ergreifen.

Shadow Struggle

PS

Wer aus Rache oder Ehrgeiz den Ring besteigt, wird von den "Shadow Struggle"-Schlägern nur belächelt: Zehn Millionen Dollar Preisgeld sind für Kei, Bobby & Co. der Grund, am barbarischen 3D-Turnier teilzunehmen.

Von Dollar-Noten geblendet wählt Ihr unter acht Prügelknaben einen Wrestler, Soldaten oder Straßenkämpfer. Wer sich nicht sofort ins Dojo wagt, sammelt in den Arena-Kämpfen Erfahrungspunkte, die er im Specialshop gegen hämmernde Specialmoves eintauscht. Zwar könnt Ihr Euren modifizierten Helden per Memory Card speichern, ihn jedoch nicht in den Zwei-Spieler-Modus oder das Turnier übernehmen – schade, daß sich dieses interessante Feature spielerisch somit als sinnlos herausstellt.

Im Turnier startet Ihr mit einem der acht Standard-Charaktere: In einer räumlich begrenzten Arena vor Wasserfällen, in einer Disco oder gar im Weltall steuert Ihr Euren Raufbold mit einer "Virtua Fighter"-ähnlichen Tastenbelegung. Per Schlag- und Tritt-Taste teilt Ihr Combos aus, für Nahkampfspecials wie Flickflack, Backpfeifenwirbel und Super-Uppercut kombiniert Ihr Steuerkreuzaktionen und die Skill-Taste. Habt Ihr ausreichend spirituelle Energie gesammelt, setzt Ihr zum gefürchteten Super-Combo an. Dabei bleibt die Steuerung pixelgenau, zumal Ihr Eure Reichweite hervorragend einschätzen könnt. Leider bieten sechs Specials und ein Wurf pro Nase zuwenig Freiraum für Überraschungen, nach ein paar Prügeleien habt Ihr die meisten Moves gesehen. Obendrein vermisse ich Abwehrgriffe und die Flucht in die dritte Dimension. Auch wenn Eure Schläger mit Detailreiche nicht gerade protzen, die fließende Polygongrafik und fetzigen Rocksounds im Hintergrund runden "Shadow Struggle" zu einem wuchtigen 3D-Prügler ab, der nach einigen Keilereien jedoch ausgereizt ist. *oe*

Muster von Dynatex, Tel.: 0231/5575000



Im Specialshop tauscht Ihr Punkte gegen Moves: Sechs Kombinationen könnt Ihr nach Belieben belegen.

SPIELSPASS 67%

幻影闘技

HERSTELLER
Banpresto
SYSTEM
Playstation
BRD-RELEASE
nicht geplant

Flotter 3D-Prügler mit sauberer Grafik und guter Steuerung, jedoch wenig Specials. Langfristig nicht motivierend.

AB 12



Da knirschen die Knochen: Nach Kei's Uppercut-Combo fliegen die Gegner benommen durch die Arena.

Slamscape

PS

Allen Fans der Grungeband "God lives Underwater" (falls es welche gibt) spendiert Viacom das passende schmuddelige Videospiel: In "Slamscape" steuert Ihr einen futuristischen Gleiter durch platte Fantasiezonen, Zubehör-Freaks stöpseln ihren analogen Stick an die Konsole. Per Knopfdruck feuert Ihr Laser, Wurfstern und Bärenfalle ab, zündet den Nachbrenner und hüpft über Hindernisse. In den vier konfusen Fantasiewelten ist es Eure Aufgabe, kryptische Orbs aus Riesenrädern und Frisbee-Raumschiffen zu befreien und diese anschließend am Tempel in der Mitte der Zone abzuliefern. Dabei schliddert Ihr um sinnlos herumstehende Gartenzäune und weicht den Schüssen fliegender Rotorblätter und quadratischer Jahrmarktbuden aus. Auf moderne Features wie Radar oder Punktezählung dürft Ihr jedoch nicht hoffen. Dabei nervt Euch nicht nur der unbegrenzte Gegnernachschub, sondern auch die verwaschene "Hover Strike-"Steuerung, die Ihr nur mit Mühe kontrollieren könnt. Auch das undurchsichtige Leveldesign, die emotionslosen Hintergrundmelodien und detaillose Polygongrafik lassen keinen Zweifel, welch programmiertechnische Schandtat sich hinter "Slamscape" verbirgt. Selbst die dumpfen Digisounds erinnern an legendäre Baller-Gurken wie "Crescent Galaxy". Einziger Trost für Fans von "God lives Underwater": Auf der CD befinden sich neben dem Spiel drei Videoclips der Band. *oe*

Muster von Dynatex. Tel.: 0231/5575000

SPIELSPASS 34%

HERSTELLER
Viacom
SYSTEM
Playstation
BRD-RELEASE
1. Quartal 97

Plumpes 3D-Geballer mit verwaschener Steuerung, lahmem Leveldesign und hingeschluderter Grafik.

AB 12







Da pocht die Glatze: Bonk-Verschnitt Baifu reißt bei schallenden Backpfeifen die Augen weit auf.



Spiel mit dem Feuer: Wenn Burns Flammeninferno ins Leere geht, setzt er mit einer schallenden Ohrfeige nach.

Battle Arena Nitohshinden

PS

Was dem Sega-Schläger sein "Virtua Fighter Kids", ist dem "Toshinden"-Prügler sein "Nitohshinden". Anders als bei "Virtua Fighter Kids" findet Ihr im neuesten Junior-Prügelspiel veränderte Hintergründe und Kung Fu-Kids: Statt elf Kämpfern sind nur acht Hosenmatze anwählbar, Wüstlinge wie Fo und Gaia wurden gegen Glatzkopf Baifu und Student Ryuji ausgetauscht. Auch die Specials wurden dem niedlichen Mangastil angepaßt: Eiji wirft mit ausgestopften Socken nach Euch, Ryuji schießt Euch seinen Fußball ins Gesicht.
Nachdem Ihr Euch über den ulkigen Prügeleinführungskurs amüsiert habt, klickt Ihr Euch ins Turnier: Wie im sportlichen Vorbild landet Ihr Specialmoves mit den Zeigefingertasten und blockt mit einem Schritt nach hinten. Leider "merkt" sich das Spiel keine Joypad-Aktionen: Drückt Ihr von Kampfbeginn an nach schief-oben, um nach vorn zu springen, bleibt Euer Held ungerührt stehen. Obendrein dreht sich Euer Charakter nicht automatisch in die Richtung des Gegners, so daß Ihr nach einem Sprung oft schief zum Gegner steht und ihn anschließend verfehlt. Ansonsten ist die Steuerung flott, die einfachen Polygonfiguren begünstigen die nahezu Clipping-freie Kampfatmosphäre. Dafür sorgen die wenig transparenten Schwertwischer und Verzerrungseffekte für Verwirrung: Eure Reichweite könnt Ihr nur grob einschätzen. Die farbenfrohen Disco- und Jahrmarkthintergründe schunkeln fröhlich zum flippigen Kleinkinder-Sound, wirken mit den starren Bitmap-Silhouetten und pixligen Objekten jedoch etwas uninspiriert. Hätten die Entwickler nicht zugunsten der Effekte auf Spielbarkeit und Charakterdetails verzichtet, würde "Nitohshinden" das Niveau der Vorgänger halten. *oe*

Dynatex, Dortmund. Tel.: 0231/5575000

In der Takara-Disco färben die bunten Deckenstrahler das Gesicht Eures Helden grün, blau und rot.

SPIELSPASS 77%

BATTLE ARENA にとうしんでん

HERSTELLER Takara
SYSTEM Playstation
BRD-RELEASE nicht geplant

Junior-Toshinden mit neuen Schlägern, Arenen und Effekten. Spielbarkeit und Detailreichtum haben leider gelitten.

AB 6



Online-Hilfe von CD: Ein putziges Japan-Girl führt Specials und Combos per Videoschnipsel vor.

Psychic Force

PS

Ließen sich schwebende Prügelknaben in 3D-Arenen bisher nur im SNES-Schläger "Bastard" blicken, zischen Fans skurriler Keilereien ab sofort durch die Quader-Arenen von "Psychic Force". Mit einem von neun Prügelmagiern (Endgegner Kieth müßt Ihr freispielen) tretet Ihr zum Kampfsportturnier über Berggipfeln und Hochhäusern an: Mit 90 Grad-Specials schleudert Ihr Eurem Feind Eiszauber, Blitzgewitter und Feuerbälle um die Ohren. Startet Euer Kontrahent eine Gegenattacke weicht Ihr innerhalb eines begrenzten Flugraums geschickt aus. Steuerung und Kollisionsabfrage sind pixelgenau, die meisten Duelle entwickeln sich jedoch zu wirren Flugstunden mit Dauerfeuer und Zufallstreffern – etwas Schwerkraft als taktischer Akzent hätte nicht geschadet. Obendrein vermiesen Polygon-Clipping, pixlige Effekte und kantige Akteure spannende Magierduelle. Trotz der schnittigen Synthie-Groves sollten nur Importfans einen Probekampf wagen. *oe*

Muster von Dynatex, Dortmund. Tel.: 0231/5575000



Schlag hoch drei: In der dreidimensionalen Arena ist genug Platz, den Blitzen des Feindes auszuweichen.

SPIELSPASS 52%

HERSTELLER Taito
SYSTEM Playstation
BRD-RELEASE nicht geplant

Fliegende 3D-Schläger wüten in der Hoffnung auf Zufallstreffer: Die Steuerung ist vortrefflich, der Spielverlauf bodenlos fade.

AB 12

X2

NO RELIEF

DIE GUTEN ALTEN ZEITEN KOMMEN WIEDER, DOCH DIESES MAL AUF 32-BIT, IN 32.000 FARBEN,

HORIZONTAL, VERTIKAL, BRACHIAL!



ocean

TEAM17

Alleinvertrieb für Deutschland

LAGUNA VIDEO GAMES





Action-Inferno: Jede Eurer Raketen zieht einen eindrucksvollen Rauch-Schweif hinter sich her.



"Thunderforce 3": Der "King Fish" wird wütend. Je mehr Treffer Ihr anbringt, desto schneller schießt der Obermotz zurück!

After Burner 2



Mit dem dritten Arcade-Klassiker der "Sega Ages"-Serie steigt Ihr nun zu den Wolken auf. Statt gegen Drachen und Mammuts tretet Ihr in "After Burner 2" gegen Düsen-Jets und raketenbestückte Hubschrauberstaffeln an.

Kaum habt Ihr vom Sega-Flugzeugträger abgehoben, jagt Ihr in aberwitzigem Tempo über feindliches Terrain. Den Gegner-Geschwadern rast Ihr mit ratternder Vulcan-Maschinenkanone und Lock-On-Raketen entgegen: Streift Euer Fadenkreuz einen sichtbaren Gegner, ist die Zielerfassung aktiviert und die Rakete trifft. Mit den "X" bzw. "Z"-Tasten bestimmt Ihr Eure Geschwindigkeit: In den Bonusabschnitten, wo Ihr mit MG-Garben feindliche Bodenstellungen beharkt, drosselt Ihr die Geschwindigkeit, um nicht an Canyon-Wänden zu zerschellen. Klebt Euch hingegen eine hitzesuchende Rakete am Triebwerk, aktiviert Ihr den Afterburner bis zum Maximum und versucht ein Ablenkmanöver.

Die Umsetzung des Hits von 1987 ist perfekt: Ungeduldige Oldie-Fans kaufen sich den gnadenlos hektischen Flieger als Import, andere warten bis zum PAL-Classic-Dreierpack ("Out Run", "Space Harrier" und "After Burner 2" auf einer Disc.) *cb*

Muster von Dynatex. Tel.: 0231/5575000

SPIELSPASS **61%**

HERSTELLER: Sega
SYSTEM: Sega Saturn
BRD-RELEASE: Winter 1996

Action-Overkill aus den späten 80er Jahren: Der brachiale Luftraum-Reißer entzückt alle Oldie-Fans.

AB 12

Thunderforce Gold Pack 1



Sieben Jahre ist es her, da setzte der japanische Hersteller Technosoft mit seiner Mega-Drive-Ballerserie "Thunderforce" technische und spielerische 16-Bit-Maßstäbe. Im 32-Bit-Zeitalter erinnert man sich der glorreichen Vergangenheit und präsentiert die Serie auf dem Saturn als "Gold Pack": Auf der ersten CD erlebt Ihr den zweiten und dritten Teil der Action-Saga, der "Gold Pack 2" enthält "Thunderforce 4" von 1992 und den Arcade-Bruder "Thunderforce AC". Doch zurück zu "Thunderforce 2 MD": Hier wechseln sich Draufsicht-Levels, in denen Ihr völlige Bewegungsfreiheit besitzt, und traditionelle Horizontalsequenzen ab. Die Waffensysteme des "Styx"-Jägers müßt Ihr erst aufsammeln: So kommt Ihr in den Genuß von mächtigen "Wave"-Lasern oder der selbstsuchenden "Hunt"-Energiekugeln. Der Nachfolger "Thunderforce 3" verzichtet auf die Von-Oben-Abschnitte zugunsten stark verbesserter Horizontal-Levels, die Euch mit abrupten, vertikalen Richtungs-Änderungen schocken. Der revolutionär dramatische Spielablauf wurde nur noch vom Nachfolger "Thunderforce 4" übertroffen. Ihr kämpft gegen eklig-riesige Monster, durchfliegt Feuersbrünste und Fels-Katakomben, greift gigantische Mutterschiffe an und entscheidet im Reaktor "Cerberus" über die Zukunft der Menschheit. Wenn Ihr nicht gerade den neuen "Kid Mode" anwählt, ist der Schwierigkeitsgrad hart, aber gerecht. Die aufpeitschende Musik feuert Euch zusätzlich an und ist brillant inszeniert.



"Thunderforce 2 MD": Zerstört alle Stellungen, um die Von-oben-Levels abzuschließen.

"Thunderforce 3" ist das Highlight der Gold-CD und Nichtbesitzern des 16-Bit-Originals empfohlen: Auch heute können nur wenige Shoot'em-Ups neben dem Klassiker bestehen. "Thunderforce 2" hingegen war schon damals nicht aufregend. Schade, daß es nicht zu Remix-Versionen gereicht hat. *cb*

Muster von Dynatex. Tel.: 0231/5575000



Wabernde Flammenwände: Auf dem "Thunderforce 3"-Feuerplaneten heizen Euch zusätzlich Laser-Satelliten ein.

SPIELSPASS **72%**

HERSTELLER: Techno Soft
SYSTEM: Sega Saturn
BRD-RELEASE: Nicht geplant

1:1 statt Remake: Das Klassiker-Doppelpack ist auch ohne Verbesserungen und Erweiterungen sein Geld wert ist.

AB 12



Wer seine Gegner mit flotten Sprungmanövern austricksen will, entscheidet sich für Ellis: Die türkische Zirkusakrobatin rast quer über den Ring und schlägt elegante Flic-Flacs.



Gefechte auf fahrenden Lifts kommen in Mode: Duke kämpft gegen die Feuerballschleuder Kayin.



Wolf hat "Toshinden"-Endgegner Sho nachgebaut: Der eiskalte Samurai-Replikant trägt den fantasievollen Namen Repli.



Toshinden URA

Takara präsentiert das erste Exklusiv-"Toshinden" für den Saturn. Vom bunten Comic-Outfit hat man sich gelöst, statt dessen werden sämtliche Kämpfer-Artworks im "Virtua Fighter"-typischen Ecken-Look gezeigt. Neben den acht Standardkämpfern hat man Politesse Tracy aus dem zweiten Teil in die "Ultimate Revenge Attack"-Riege aufgenommen, Chaos und Gaia hat man hingegen im Höllenpfuhl von "Toshinden 2 Plus" zurückgelassen. Neu in der elf Recken starken Beat'em-Up-Crew sind Messerschwinger Ripper und Otaku Ron Ron. Die attraktive Computer-Fetischistin steigt in provokantem Schulmädchen-Outfit in den Ring: Mit transparentem Hemd, prall gefülltem Korsett und Mini-Rock macht Ron Ron auch den biedersten Prügel-Spieler zum Polygon-Lüstling. Unter Schlips, blütenweißen Textur-Strapsen und fescher Zopffrisur verbirgt sich eine explosive Göre: Die freche Chinesin wirft Eurem Kämpfer Dynamit-Stangen und rundliche ACME-Bomben an die Birne. Während Euch Ron Ron mit heiteren Slapstick-Attacken und japanophilem Funny-Gehabe aus dem Ring drängt, geht Neuzugang Ripper mit blitzschnellen Attacken und tödlicher Bewaffnung radikaler zur Sache: Der 27jährige Muskelprotz nimmt mit goldbesetzter Lederrüstung und zerschlissenen Raver-Klamotten am Turnier teil, die massigen Stahl-Klingen werden in einer selbstgebastelten Aufhängung geschwungen und für blitzschnelle Ausfallattacken eingesetzt. Wie seine Kollegen überrascht Euch Ripper mit Interlace-Natur, neben den hochauflösenden Charakteren wird wie im Playstation-Vorgänger mit tollen Lichteffekten und rundlichen Shading-Mienen geprotzt. Entgegen den Sony-Episoden wurden Polygonschwund und Flacker-Krämpfe fast vollständig kuriert – sogar in den Siegesposen müßt Ihr die Fehler mit dem Mikroskop suchen. Einzige Enttäuschung: Die tristen Bitmap-Hintergründe sind trotz Interlace-Modus eine Zumutung – die meisten Optiken wurden in einem Farbaufguß zusammengepinselt. Auf Polygon-Objekte oder Parallax-Ebenen à la "Virtua Fighter 2" hat man komplett verzichtet. Ansonsten wird stimmungsvolle Prügel-Kost mit dynamischem Anime-Ambiente und simplen Specials geboten: Wieder hat Takara die wichtigsten Manöver auf einzelne Buttons gelegt – "Zugänglichkeit statt Komplexität" lautet die Devise. "Toshinden URA" ist für Saturn-Besitzer derzeit die beste Alternative zu den Sega-Mannschaften und allemal besser als Segas "Toshinden"-Umsetzung. *rb*

Erhältlich bei Dynatex, Tel.: 0231/5575000



Auch in der Obermotz-Liga gibt's Neuzugang: Schwertschwinger Wolf teleportiert blitzschnell über die Arena.



Duke stellt den "Toshinden"-Neuling Ripper zum Kampf: Der düstere Messerstecher führt eine flotte Klinge.



Die hübsche Ron Ron hält sich vornehm aus Nahkämpfen heraus und bombardiert Euch mit explosiven Toon-Artikeln.

SPIELSPASS 83%

HERSTELLER: Takara
SYSTEM: Saturn
BRD-RELEASE: unbekannt

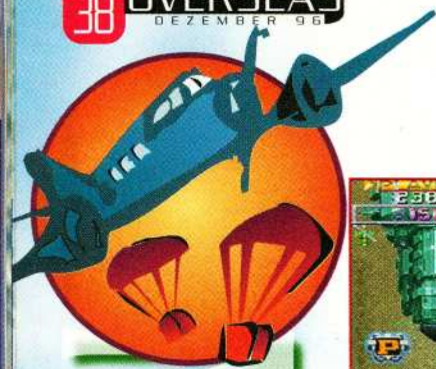
Exklusiv-"Toshinden" für den Saturn: Hervorragend spielbarer 3D-Prügler mit Interlace-Kämpfern und Anime-Specials.

AB 16

Als einziges Saturn-"Toshinden" wurde "Toshinden Remix" (jap. "Toshinden S") nicht von Takara, sondern von Sega programmiert. Mittlerweile hat Takara die 2D-Prügelei "Fatal Fury Real Bout" für die Sega-Hardware entwickelt; der erste Exklusiv-Titel für den 32-Bitter war die Isometrische Cuty-Hüpferei "Steamgear Mash". Altgediente Konsolenspieler kennen die japanischen Beat'em-Up-Experten als renommierte Neo-Geo-Entwickler, die unter anderem die populäre "Fatal Fury"-Serie ins Leben gerufen haben.



Nicht so hübsch wie das Original, aber flotter: "Toshinden Remix" für den Saturn.



SONY DIMENSION



Mit Euren Specials legt Ihr den gesamten Screen in Schutt und Asche, neue Bomben findet Ihr spärlich.

Don Pachi

PS Nach der Saturn-Version (Test in MAN!AC 8/96) trudelt nun auch die Playstation-Version des Arcade-Shooters "Don Pachi" ein. Wie gehabt steuert Ihr einen von drei unterschiedlich bewaffneten Jägern vertikal ins Zentrum von fünf feindlichen Militärbasen und sprengt in Non-Stop-Action alles in die Luft, was Euch vor die Kanone kommt. Mit einem Combo-System (Schnelle Treffer hintereinander addieren sich zu einer gigantischen Punktzahl) und einem Mega-Laser, (der Euch allerdings verlangsamt), bringt die Umsetzung sogar etwas Innovation ins vernachlässigte Baller-Genre. Ihr könnt im original Arcade- und im schmalen Emulations-Modus antreten, auch einen neuen Vollbildmodus ist vorhanden. Die Umsetzung ist hervorragend geglückt: Arcade-Action in bester Adrenalin-Manier erwartet diejenigen, die mit der Kürze der Levels leben können. *cb*

Testmuster von Dynatex, Tel.: 0231/5575000



Explosionsinferno: Trotz Eurer effizienten Vernichtungswaffen feuern die Gegner noch ordentlich zurück!

SPIELSPASS 68%

HERSTELLER SPS

SYSTEM Playstation

BRD-RELEASE nicht geplant

Kompromißlos actiongeladener Vertikal-Scroller, der Euch in ein kurzes, aber dramatisches Inferno versetzt.

AB 12



Das finale Duell findet in einer kleinen Arena statt: Wechselt häufig die Fluchtrichtung, damit Euch der Feind nicht plötzlich am Arenarand stellt.

Megatudo 2096

PS Banpresto im Prügelrausch: Kurz nach "Shadow Struggle" erreicht "Megatudo 2096" die MAN!AC-Redaktion. Nach einer ausgiebigen Test-Session war aber klar, daß unter der Schlägerquantität die Qualität sichtlich gelitten hat.
Im futuristischen Combat-Turnier schlüpft Ihr diesmal nicht in die Haut eines Profi-Wrestlers, sondern schwingt Euch ins Cockpit eines von zwölf gigantischen Mechs. Jeder beherrscht nicht nur ein Repertoire an Schlägen und Specialmoves, sondern ist stilgerecht mit einer protzigen Kanone oder einem leuchtenden Laserschwert ausgerüstet. Per Feuerknopf teilt Ihr Schläge aus, ballert wild um Euch und versetzt dem Feind wuchtige Hiebe mit dem Schwert. Mit vier bis sechs Specialmoves pro Blechdose habt Ihr zusätzlich die Möglichkeit, den Gegner mit Sprintattacken und Energieblaster zu überraschen. Schlaue Krieger flüchten mit ihrem Polygonriesen per R1- und R2-Knopf in die dritte Dimension und weichen dem Angriff aus. Leider sind die Computergegner einer dauerhaften Flucht nicht gewachsen und gehen im Kugelhagel chancenlos unter.
Leider lohnt sich das Durchspielen nicht: Im Abspann müßt Ihr Euch mit den Credits und einem spartanischen "You won!" zufriedengeben. Bleibt Ihr fair im Infight, müßt Ihr dafür Euer Leben lassen: Haben die flotten Computergegner Euch einmal in der Mangel, hagelt es eine Special-Salve, die Euch trotz aller Gegenwehr schnell vom Bildschirm fegt. Ihr selbst habt Mühe, die schwierigen Spezialschläge im Kampf einzusetzen. Obendrein müßt Ihr Angriffe per Feuerknopf blocken, bloßes Zurückweichen genügt nicht. Dafür ist die Steuerung vorbildlich, der Abstand zum Gegner und Eure Reichweite läßt sich präzise einschätzen. Zusammen mit einem Kumpel ist eine gelegentliche Runde "Megatudo 2096" spaßig, die spärlichen Moves sind jedoch bald ausgereizt. Auch sonst kann die 3D-Keilerei kaum beeindrucken: Euer Mech flackert trotz kahler Polygone, die starren Hintergründe, kargen Special FX und erbärmlichen Dudelsounds erinnern an Horrorprügler der "Killing Zone"-Kategorie. *oe*

Dynatex, Tel.: 0231/5575000.



Perfekte Siege leicht gemacht: Haltet R2 und links gedrückt und feuert ohne Pause mit dem Quadrat-Button.



Im Nahkampf seid Ihr den flotten Computergegnern unterlegen: Flüchtet fleißig und greift mit Specials an.

SPIELSPASS 46%

HERSTELLER Banpresto

SYSTEM Playstation

BRD-RELEASE nicht geplant

Flotter Mechprügler in 3D mit doofen Gegnern, unspektakulären Specials und Clipping-Chaos – trotz nackter Polygone.

AB 12





Auf dem dritten Kurs herrscht härtester Wellengang: Wer sich nicht geschickt in die Kurve legt, donnert gegen die Steilküste.





Nach dem Rennabschluß dreht Euer Biker noch ein paar Runden und wird aus allen Blickwinkeln gezeigt.

Wave Race 64



Nintendo bracht zugkräftige 64-Bit-Software: Seit dem Release der beiden Eröffnungstitel "Super Mario 64" und "Pilotwings 64" ist ein gutes Vierteljahr ins Land gegangen, jeder japanische Jump'n'Run-Liebhaber kennt die Klempnerkurse auswendig. Bevor die amerikanischen Lizenzpartner den US-Start mit zünftigen Splatter-Orgien anheizen, liefert Nintendo Japan mit dem "Wave Race"-Wasserwettbewerb seinen dritten N64-Titel: Anstatt sich wie in "Mario 64" auf eine Kinder-kompatible Knuddel-Kulisse zu verlassen, bemühte sich das Team um Design-Meister Shigeru Miyamoto um einen optischen Kompromiß, der auch das reifere Publikum begeistern soll. Das erste N64-Rennspiel geizt weder mit Effekten, noch hat man sich zeitbedingte Schlampereien erlaubt. Die optisch zeitlose 3D-Kulisse bietet genügend Abwechslung, um vom Videospieljunior bis hin zum ergrauten Wassersportler alle Zielgruppen zu begeistern: Vier Polygon-Schwimmer düsen mit bunt lackierten Jet-Ski-Mobilen durch sturmgepeitschte Küsten- und idyllische Binnengewässer. Egal, ob grelles Touristenparadies, Sumpfgebiet oder rostiges "Waterworld"-Fort – das Nintendo-Team hat Parcours für jeden Geschmack gebastelt und mit revolutionärem Wassereffekt, Gischt und Wellengang Hardware-gerecht in Szene gesetzt. Auch nach dem Abstrich der effektgeladenen Szenerie ist "Wave Race 64" mehr als ein Standard-Rennen mit wäßrigem Asphaltersatz. Die mankofreien 360°-Parcours erlauben nicht nur dem Spieler ungehemmtes Planschvergnügen und optimale Manövrierfreiheit: Auch die Designer-Phantasie hat auf den geräumigen Wellenkursen genügend Platz gefunden und schwimmtaugliche Innovationen auf der transparenten Wasseroberfläche zurückgelassen. Anstatt mit Bleifuß über die Wellenkämme zu rauschen, müßt Ihr auf Plastikbojen und Richtungsweiser achten: Bei der Tacho-Taktik hat man sich nicht ausschließlich auf die Pad-Belegung verlassen, statt dessen entscheiden Fahrgeschick und Kurskenntnis über Eure Zeit. Heizt Ihr an der verkehrten Seite einer Pfeilboje vorüber, sinkt Eure Power-Leiste von Maximum auf Null – die Konkurrenz heizt in Sekundenschnelle vorbei und drängt Euch auf die hinteren Plätze. Nur wer die Kontrahenten geschickt ausmanövriert und die nächsten Bojen erfolgreich umrundet, fällt nicht zurück: Sobald Ihr am fünften Schwimmkörper vorüberbraust, läuft Euer Motor wieder auf vollen Touren, die Energieleiste zeigt "Max Power" an. Kleben Euch die hartnäckigen Widersacher noch immer an den Kufen, müßt Ihr härter durchgreifen:



Das rostige "Waterworld"-Fort fordert mit verwinkelten Tunnels besonders flinke Reaktionen und harte Kurvenlage.

Wellenreiter

Mit nur vier Teilnehmern ist die "Wave Race"-Liga zwar recht klein, dafür offeriert Nintendo deutlichere Unterschiede als üblich: Neben Vehikel-Desgin und Charakteroutfit unterscheiden sich auch Höchstgeschwindigkeit und Fahrverhalten, vor allem die Kurvenlage der Jet-Bikes bestimmt über Sieg oder Niederlage. Während die zierliche Stewart ihren Untersatz kaum belastet und besonders beim Schanzenspringen und der Kür eine gute Figur macht, hält sich der trägere Mariner-Koloß bei starkem Wellengang leichter auf seinem Bike. Dafür hat der übergewichtige Pilot bei der Beschleunigung das Nachsehen: Gerade für Anfänger, die oft vom Jetski fallen oder die Bojen an- und nicht umfahren, wirkt sich die träge Speed-Up-Phase ungünstig aus. Für Profis zählt jedoch die Höchstgeschwindigkeit – der persönliche Geschmack entscheidet.



Die Unterschiede der Wave Racer beschränken sich nicht nur auf Optik und Geschwindigkeit.



Einzige Grafikkritik: Wenn Eure Piloten auf's Siegertreppchen kraxeln, entblößen sie häßliche Texturen-Fratzen.



In der zweiten und dritten Liga wird ein Stahlschott geöffnet: Hinter dem Schleusentor entdeckt Ihr eine Abkürzung.

Ein harter Seitwärtsschlenker im richtigem Augenblick, und Euer Kontrahent klatscht in die aufgewühlten Wassermassen. Wie das prustende Opfer müßt Ihr Euch nach dem heiklen Manöver auf den Wellengang einstellen: Nintendos Designer haben sich nicht auf Bojen-Plazierung und Hindernissen wie Sprungschanzen, Holzpflöcke oder einem zerbeulten Schiffswrack ausgeruht – neben verzwicktem Kursdesign fordert der unberechenbare Untergrund Eure Aufmerksamkeit. Mit akkurat berechneter Wasserphysik offenbaren Euch die "Wave Race"-Entwickler die größte Rennspielinnovation seit "Super Mario Kart": Wer kompromißlos gegen den Strom schwimmt, hat kaum eine Chance. Clevere **Wellenreiter** pflügen durch seichte Wellen, nur geschickte Veteranen reiten auf Brechern, springen tollkühn von einer Schanze in die tosenden Fluten und tricksen die Verfolgermeute mit flinken Haken aus: Während Ihr sicher auf dem Wellenkamm verharrt oder längst wieder durch ruhigere Gewässer prescht, werden die aufdringlichen Gegenspieler zum Spielball der Naturgewalten und hilflos umhergepeitscht. Wer sechs Kurse später solide Plazierungen erkämpft hat und eine hohe Punktzahl verzeichnet, kraxelt nach dem letzten Rennen auf's Siegertreppchen: Nur wer mit dem besten Gesamtergebnis auftrumpft, thront auf der höchsten Stufe und darf sich obendrein in die nächste Turnierklasse einschreiben. Neben gemeineren Gegnern habt Ihr in der Profiliga mit neuen Hindernissen wie tückisch plazierten Wasserminen und Treibgut zu kämpfen, außerdem müßt Ihr geheime Streckenabschnitte und zwei Zusatzkurse meistern. Wo im Anfängerturnier noch ein riesiges Stahlschott den Weg versperrte, düst Ihr in der nächsten Klasse durch eine enge Wasserstraße samt Bogenbrücke und grölendem Zuschauerpulk. Wer den harschen Wellengang übersteht, rauscht vor der Konkurrenz ins Ziel: Während Eure Geg-



Mit Vollgas durch Riedgras und Entengrütze: Ihr düst durch ein friedliches Jäger-Paradies samt Stockenten.



Läuft der Motor auf Hochtouren, riskiert Ihr eine Abkürzung über Sandbänke und Korallen-Riffe.



Rennspiel-Tradition: Die Pfeilmarker zeigen Streckenausrichtung und Kurvenlage – in den scharfen Tunnelbiegungen müßt Ihr besonders schnell reagieren.



Vor dem Schlafengehen noch ein letztes Rennen: Rotes Wasser und Lens-Flare-Effekte simulieren einen Sonnenuntergang.


Wer Zuschauerbeifall ernten will, führt einen Handstand vor: Ihr laßt den Gas-Button los, drückt den Analog-Stick kurz nach unten und anschließend nach oben durch.



Wassersport-Akrobatik für Fortgeschrittene: Wenn Ihr den Finger vom Gas nehmt und von oben einen 360-Grad-Schlenker ausführt, windet sich Euer Pilot elegant um den Steuerhebel.



Stewart protzt mit durchtrainierter Bauchmuskulatur. Ihr schwenkt den Analog-Controller von unten nach oben und nehmt das Gas weg: Ihr schwingt Euch auf den Bike-Kühler und wedelt mit den Beinen.



Ihr drückt den Analog-Controller nach dem Schanzenabsprung kurz nach oben und anschließend nach unten: Euer Biker segelt mit einem Überschlag durch die Luft.



Wer nach einem Schanzensprung untertauchen will, drückt den Stick beim Absprung nach vorne durch. Um Euer Bike wieder an die Oberfläche zu manövrieren, zieht Ihr den Controller nach hinten.





Horizontal geteilter Bildschirm für zwei Racer: Gut spielbar, aber nicht ganz so Special-FX-intensiv wie der Vollbild-Modus.



Geschickte Spieler drehen ihren Jetski bereits im Flug auf Position und sparen sich zeitaufwendige Korrekturen im Wasser.



Vor dem Start dümpeln alle Teilnehmer im Wasser: Zum Starten drückt Ihr den Gashebel nach oben durch.

ner um die komplette Insel kurven, beschreibt Ihr durch den Kanal eine Abkürzung. Habt Ihr sämtliche Streckenabschnitte erkundet und die bekannten Parcours hinter Euch gebracht hat, rauscht Euer Polygon-Pilot zwischen Publikumstribünen und Wolkenkratzern über einen Nachtkurs, Scheinwerferlicht sowie Leuchtbojen zaubern diffuse Lichtspiele aufs 3D-Naß und verblüffen mit Spiegeleffekten.

Wie in "Mario 64" entdeckt auch das schärfste Kritikerauge keine groben Polygon-Patzer oder Textur-Verzerrungen, lediglich nach einem "Time Out" linst der Kameramann durch Polygonaufbauten hindurch und nimmt gelegentlich eine Ausblendung in Kauf. Auch Pop-Up-Effekte sucht Ihr vergeblich: Nebel und witterungsbedingte Sichteinschränkungen wurden nur als optischer Gag eingebaut und weichen beim letzten Streckendurchgang klarem Himmel und mankofreiem 3D-Horizont. Auch mit sympathischem Beiwerk hat Nintendo nicht gegeizt: Auf dem Übungskurs "Dolphin Park" rauscht ein Delphin durch die Besucher-Bucht und kommentiert Eure Leistungen mit begeistertem Quietschen. Auch sein tonnenschwerer Killerwahl-Kollege im Final-Kurs-Becken tobt ungestüm neben Euch her und fasziniert mit verspielten Dressureinlagen. Auf dem malerischen Seekurs fischt eine Stockenten-Familie – die schuppige Beute zischt pfeilschnell unter der Wasseroberfläche dahin und reagiert wie ihre Jäger mit panischer Flucht auf die anrückende Biker-Meute.

Außer in den spannenden Turnieren könnt Ihr Euch über die "Time Attack"-Option mit der Uhr messen oder (wie die "Pilotwings"-Flieger) als Kunstpilot versuchen: Ihr manövriert Euer Jet-Bike durch Ringkurse, segelt von einer Sprungschanze zur nächsten oder fesselt Euer Publikum mit komplizierten Kunstfiguren: Sämtliche Manöver werden in "Special Move"-Tradition ausgeführt, die härtesten Figuren fordern mit 360-Grad-Schwenks die gleiche Fingerfertigkeit wie Capcoms Prügelknaben. Unsere Liste zeigt die schönsten Kür-Shots.



Auf dem letzten Kurs holt Euch die Ebbe ein: Beim ersten Durchgang liegen die Hindernisse noch unter Wasser



Den Großstadt-Kurs in der zweiten Liga hat man mit Schweinwerferlicht und bunter Wasserspiegelung verziert.



Ob als Kunst-Racer oder Wasser-Rowdies, die "Wave Race"-Teilnehmer glänzen als eleganteste Rennspiel-Crew seit den Kart-Eskapaden der Mario-Sippe. Die Spielmechanik ist aller Komplexität zum Trotz eine Referenz für Zugänglichkeit: Gas-Button drücken und Analog-Stick schwenken – und schon prescht Euer Bike über den Wasser-Parcours. Auch wenn die programmierte Musik nicht so bombastisch klingt wie die CD-Konkurrenz – alle Stücke passen zum beschwingten Beach-Ambiente, Laufgeschwindigkeit und Klang der interaktiv arrangierten Tracks werden der Spielsituation angepaßt. Digi-Samples wie Wasserplatschen und Motorendonner übertönen sogar die Referenz-Effekte der 32-Bit-Konkurrenten. Obendrein wurden die meisten Sound- und Grafikschmankerl ohne gröbere Abstriche auf den Splitscreen im Zwei-Spieler-Modus portiert – u.a. mußten turmhohe Brecher und die Biker-Konkurrenten weichen. Eure Ligaabschlüsse sowie die High-Scores werden auf Modul gespeichert.

Wer übrigens alle drei Klassen gemeistert hat, darf die Kurse anschließend im Reverse-Mode befahren. Diese zusätzliche Motivation entschädigt dafür, daß "nur" acht Strecken geboten werden. Außerdem gehen uns witzige Extras ab, die z.B. "Super Mario Kart" auszeichneten – sonst wäre eine 90er-Wertung fällig gewesen. *rb*

Muster von arJay, Köln, Tel.: 0221/121067

SPIELSPASS 88%

BIT 64

HERSTELLER
Nintendo

SYSTEM
Nintendo 64

BRD-RELEASE
März 1997

Nintendos jüngste Adrenalin-Droge fesselt mit revolutionärer Wasserphysik und acht hochmotivierenden Pool-Parcours.

AB 6

NINTE

Bitte warten – so die Kernaussage der Deutschland-Präsentation vor wenigen Wochen. Das Nintendo 64 erscheint in Europa mit Verspätung, der 1. März wurde als endgültiger Veröffentlichungstermin festgelegt. Diese Verzögerung rundet das weltweite Ankündigungs- und Verschiebungschaos ab. Wir erinnern uns: Erstmalig in der Nintendo-Geschichte mußte der Konsolen-Gigant einen offiziell bestätigten Starttermin in Japan verschieben. Die folgende Kettenreaktion erwischte zunächst die USA (von April auf September) und dann Europa (von Herbst auf Frühjahr). Der Grund für diesen Fauxpas ist mittlerweile klar: Es fehlte an Software. Und daran mangelt's noch heute. In den ersten vier Monaten nach dem Japan-Start erschien mit "Wave Race 64" nur ein neues Spiel, zum USA-Start waren mit "Super Mario 64" und "Pilotwings 64" lediglich die beiden Fernost-Erstlingswerke erhältlich. Jedem anderen Anbieter hätte dies das Genick gebrochen, Nintendo rettet sich mit überwältigenden Spielspaß-Qualitäten über die Zeit. Eingedenk der schnellebigen Spiele-Industrie ist es erfreulich, daß Masse nicht immer über Klasse regiert. Auch wenn kein Kunde froh ist, nur alle drei Monate ein neues Spiel im Regal zu finden, so ist die Qualität der bisherigen Nintendo-Titel konkurrenzlos – und besänftigend. Sieht man von dem japanischen Strategie-Epos "Shogi" ab, rangiert die MAN!AC-Durch-

Zur Sache, Herr Rudolph

? Wie stark profitieren Playstation und Saturn von der verschobenen Einführung des Nintendo 64?

Rudolph: Leider fehlen mir hierzu gewisse hellseherische Fähigkeiten. Aber im Ernst, dies hängt von diversen Faktoren ab: zum Beispiel der Qualität der Spiele, der Einschätzung des Preis/Leistungsverhältnisses, der Loyalität der Nintendo-Fans und der Lieferfähigkeit der Sony/Sega-Konsolen.

Betrachten wir die Qualität der N64-Spiele wie "Super Mario 64", die Tatsache, daß man nur rund zwei Monate später für den Preis einer Playstation (bzw. günstiger, berücksichtigt man den eingebauten Vierspieler-Adapter und Joystick) eine echte 64-Bit-Konsole erhält und daß die Videospieler sehr wohl einschätzen können, was sie an Spielspaß für ihr Geld erhalten, dann dürfte sich das Profitieren von Sega und Sony in Grenzen halten. Kommt hinzu, daß zumindest Sony Engpässe bei der Hardware-Lieferung hat, folgt man den letzten Pressemeldungen.

? Welche Spiele werden von Nintendo im ersten Halbjahr '97 für das N64 erscheinen und wieviel werden die Module kosten?

Rudolph: Von Nintendo selbst werden folgende Spiele erscheinen: "Super Mario 64" für 99 Mark, "Wave Race 64" für 99 Mark, "Pilot Wings 64" für 129 Mark und "Star Wars - Shadows of the Empire" für 149 Mark. Was darüber hinaus von Lizenznehmern im ersten Halbjahr veröffentlicht wird, ist zur Zeit noch nicht entschieden.

? Welche Bedeutung messen Sie dem 64DD-Laufwerk bei? Wann und zu welchem Preis soll es in Deutschland erscheinen? Haben Sie das Laufwerk persönlich schon in Aktion gesehen?

Rudolph: Es zeigt, daß die N64-Konsole klar für die Zukunft ausgelegt ist und den Spieleentwicklern noch mehr Möglichkeiten bietet, über zur Zeit bestehende kreative Schranken hinaus zu denken bzw. diese zu überwinden. Wenn man davon ausgeht, daß selbst ein "Super Mario 64" nur 60 Prozent der vorhandenen Kapazität des N64 ausnutzt, können wir allerdings - auch ohne 64DD-Laufwerk - der weiteren Entwicklung von Top-Spielen ruhig entgegensehen.

? Nimmt man ausschließlich Playstation, Saturn und Nintendo 64, welchen Marktanteil wollen Sie zum Jahreswechsel 97/98 erobern?

Rudolph: Rund 60 Prozent.

? Welche Altersgruppe haben Sie mit dem N64 im Visier?

Rudolph: Die Nintendo-64-Zielgruppe wird sich weitgehend mit der SNES-Zielgruppe decken. Dort besteht das meiste Interesse am Videospielen. Das wird sich auch durch 64-Bit nicht ändern. Allerdings können wir davon ausgehen, daß wir mit N64 nun auch für ältere Jugendliche und jüngere Erwachsene attraktiver werden. Unsere Software-Palette wird ein entsprechend breites Spektrum abdecken.

"Wir wollen 60 Prozent Marktanteil erreichen"



Werner Rudolph, Marketing Manager von Nintendo of Europe

ND 64

GEGENWART & ZUKUNFT

Was passiert mit dem N64? MAN!AC befragt Spiele-Insider, stöbert die neuesten Module auf und beleuchtet die Zukunft von N64 und 64DD.

N64-Start in den USA

Die große Party sollte am 30. September steigen, doch der Stargast kam zu früh. Aus Angst, die US-Kids könnten am Montag, dem 30. September die Schule schwänzen, um eines der ersten N64 zu ergattern, ließ Nintendo schon am 29. September die Korken knallen. Zum Kampfpreis von 199 US-Dollar (etwa 330 Mark), und damit gleich günstig wie Playstation und Saturn, lieferte Big N 350.000 Grundgeräte aus, weitere 400.000 sollten bis November folgen. Die zufällig anwesenden MAN!AC-Mitarbeiter fragten tags zuvor schüchtern bei Toys R Us und einigen Fachgeschäften nach, ob man denn ein N64 kaufen könne. Doch die Vorbestellungen waren doppelt und dreifach so hoch wie die zugesagten Stückzahlen. Dieser Ansturm ist um so erstaunlicher, da Nintendo wiederum nur "Super Mario 64" und "Pilotwings 64" zum Start auslieferte (jeweils für 60 US-Dollar, rund 100 Mark). Alles in allem will Nintendo dieses Jahr noch gut 1,2 Millionen N64 in den USA verkaufen, was aufgrund der ersten Erfolge ziemlich realistisch ist.

"In all den Jahren habe ich noch nie so verrückte Kunden gesehen, die unbedingt eine bestimmte Konsole haben wollten."
Jeffrey Griffiths, Vice-President Electronic's Boutique

schnittswertung von "Super Mario 64", "Pilotwings 64" und "Wave Race 64" bei 90 Prozent. Dabei garantiert das dynamische Trio nicht nur Langzeit-Motivation, sondern bringt die technischen Vorzüge des Nintendo 64 unübersehbar zur Geltung. Liest man sich weiter die Ankündigungsliste von Nintendo durch, leuchten dank "Mario Kart R", "Starwing 64" und "Yoshi's Island 64" die Spieler-Augen. Alleine die Nintendo-eigenen Titel garantieren einen zweimonatlichen Spielspaß-Überflieger.
Aber was machen die Fremdanbieter? "Turok" verzögert sich bis März, auch Konami und Capcom werden vor Sommer '97 kaum interessante Spiele fertig haben. Bleiben Williams in den USA, die ein ganzes Bündel Module in petto haben, und eine Handvoll kleinere Japan-Anbieter. Speziell in Deutschland gibt's Software-Probleme: Die Fernost-Titel sind teils sehr landesspezifisch oder nur mühsam zu konvertieren, viele US-Kracher wegen Index-Gefahr nicht veröffentlichungsfähig. So schnell und so zahlreich wie beim Super Nintendo werden Third-Party-Spiele nicht nach Deutschland gelangen, hinter der Qualität steht ein Fragezeichen. Wir dürfen uns jedenfalls 1997 auf ein gutes Dutzend vortrefflicher Nintendo-Module einstellen, müssen aber die liebgewonnene Vielfalt an Drittanbieter-Software abhaken. Wie es dann 1998 aussieht, hängt nicht zuletzt von der Modul-Preisgestaltung an. Sollte es darauf hinauslaufen, daß Thrid-Party-Firmen 150 Mark pro Cartridge verlangen müssen und nur handverlesene Nintendo-Titel für seriöse 100 bis 120 Mark in den Handel gelangen, kommt man gegen die preiswertere CD-Software nur schwer an. Daß Nintendo auf die Preise der Konkurrenz reagieren kann, zeigt sich bei den 399 Mark für die Konsole – hoffentlich gelingt dies auch bei der Software.
Heute schon auf das 64DD zu hoffen, ist weit verfrüht. Das Nintendo 64 muß sich so durchsetzen wie es momentan zu kaufen ist, auf potentielle Zukunfts-Technologien zu verweisen, hat noch nie zum Markterfolg einer Konsole beigetragen. Die beste 3D-Technik des Nintendo 64 gegen Software-Euphorie bei Playstation und Saturn: Wie dieser Kampf ausgeht, werden wir mit Interesse verfolgen. *mg*

Erfreuliche Meldung für alle Import-Fans: Japan- und USA-Module sind prinzipiell kompatibel, im Grundgerät muß lediglich eine mechanische Sperre entfernt werden. Dieser simple Umbau ist bei den meisten Fachhändlern schon für 20 Mark zu haben. Inwieweit diese Tatsache die europäischen Cartridges betrifft, steht noch nicht fest. Wer sich allgemein für Import-Geräte interessiert, fragt bei Flying Arts nach (Tel: 0208/8232741).

64DD: Besser als CD-ROM?

Mit der Ankündigung des 64DD-Laufwerks wollte Nintendo das Modul-Genörgel der Fremdanbieter stoppen. Doch schon ein knappes Jahr vor der Erst-Veröffentlichung in Japan (geplanter Start ist Herbst 97), diskutieren sich Experten über die Vor- und Nachteile dieser Technologie zu Tode. Zur Erinnerung: Das 64DD ist ein beschreibbarer, magnetischer Massenspeicher mit Datenträgern ähnlich einer 3,5-Zoll-Diskette. Ein Vorteil gegenüber der CD ist nicht nur die problemlose Speicherung von umfangreichen Spielständen, Charakterwerten und High-Scores, sondern auch die hohe Übertragungsrate. Allerdings ist die Speicherkapazität gering, was die Verwendung von Musik in CD-Qualität und Full Motion Video einschränkt.
Von der aktuellen Preis-Diskussion (man munkelt von 100 bis 150 US-Dollar, also 170 bis 250 Mark) halten wir nicht viel. Schätzungsweise weiß momentan nicht mal Nintendo selbst, wieviel das 64DD schließlich in den USA und Europa kosten soll. Seriöser ist schon die Aussage, daß der Kunde als Beigabe eine 1- oder 2-MByte-Speichererweiterung für die Konsole erhält, um das Nachladen in den Griff zu bekommen. Als Referenzspiel für das 64 DD bereitet Nintendo "Zelda 64" vor, außerdem sollen das Enix-Rollenspiel "Dragon Quest 7", eventuell "Super Mario RPG 2", "Mother 3" (der "Earthbound"-Nachfolger) und "Creator" in der Entwicklung sein. Mehr darüber erfahrt Ihr in der nächsten MAN!AC im Messebericht zur japanischen Nintendo-Veranstaltung Shoshinkai '97. Dort wird das 64DD erstmals der Öffentlichkeit präsentiert.
Übrigens: Das 64DD könnte nicht nur als Speichermedium für Spiele dienen, sondern das N64 zum Online-Terminal aufrüsten. Wichtigste Voraussetzung dafür ist die Beschreibbarkeit der Disketten. Mit dem "Satellaview" bietet Nintendo in Japan schon seit Jahren ein erfolgreiches "Online"-Equipment für das Super Nintendo an (siehe MAN!AC 4/96).

	64DD	CD-ROM[1]
Speicherkapazität	64 Mbyte	650 Mbyte
Übertragungsrate pro Sekunde	1.000 Kbyte	300 Kbyte
Zugriffszeit	150 ms	100 ms
Beschreibbar	ja	nein
Format	3 3/4-Zoll-Diskette	Compact Disc
Aufzeichnungsverfahren	magnetisch	optisch
Zirka-Preis (geschätzt)	250 Mark	eingebaut

[1] Doublespeed-CD-ROM, wie in Playstation und Saturn verwendet.



Experten-Rundschau

Was halten Fremdanbieter vom Nintendo 64? MAN!AC befragte vier deutsche Spiele-Manager nach ihren Ansichten über den Videospielemarkt des nächsten Jahres.



Axel Bialke, Chefeinkäufer beim Videospielvertrieb Laguna



Martin Spieß, Marketing Manager von Virgin



Axel Herr, General Manager von Konami



Rainer Zipp, Marketing Director von Acclaim

Wie stark profitieren Playstation und Saturn von der verschobenen Einführung des Nintendo 64?

Axel Bialke: Der vorläufige Gewinner des Weihnachtsgeschäftes wird Sony sein. Allerdings sehen wir auch eine andere Käuferschicht für das N64 im Vergleich zur Playstation. Der Altersdurchschnitt wird hier zwischen 10 und 15 Jahren liegen, während bei 32-Bit-Konsolen dieser um 5 bis 10 Jahre höher liegen dürfte. Dieses wird natürlich auch Auswirkungen auf die Hauptvertriebskanäle haben, die bei dem N64 somit im Spielwarenfachhandel liegen. Sony hat diese Nuß noch nicht geknackt. Unser Fazit ist, daß spätestens zum Verkaufsstart des N64 die Dominanz von Nintendo wiederhergestellt sein dürfte.

Martin Spieß: Sony und Sega werden selbstverständlich ihre Position im Markt ausbauen. Ich bin allerdings der Meinung, daß Nintendo eine völlig andere Zielgruppe anspricht und es kaum zu Überschneidungen kommen wird.

Axel Herr: Es ist nicht von der Hand zu weisen, daß Sony sich im Weihnachtsgeschäft weitere Marktanteile sichern wird. Die Chancen für Sega stehen schlecht, da ein klarer Marketingfocus fehlt bzw. nicht erkennbar ist. Grundsätzlich ist eines sicher: Viele potentielle Playstation- und Saturn-Kunden werden auf das Nintendo 64 warten. Daher erwarten wir einen fulminanten Nintendo-Hype im März.

Rainer Zipp: Segas Saturn hat in Deutschland erhebliche Probleme, sich im Markt durchzusetzen. Durch die Verspätung des N64 können da sicherlich noch einige Marktanteile mehr erreicht werden. Sonys ohnehin schon führende Playstation wird von der Verschiebung sicherlich profitieren und nochmals kräftig zulegen.

Welche Spiele wird Ihre Firma im ersten Halbjahr 97 für das N64 veröffentlichen und wieviel sollen die Module kosten?

Axel Bialke: Laguna wird im ersten Halbjahr 97 vier bis fünf Spiele veröffentlichen. Genaueres geben wir jedoch erst nach Weihnachten bekannt.

Martin Spieß: Unser erster N64-Titel wird "Freakboy" heißen und voraussichtlich zum Deutschland-Start der Konsole verfügbar sein. Da die Modul-Kapazität noch nicht feststeht, können wir über den Preis wenig sagen, rechnen aber mit 140 bis 150 Mark.

Axel Herr: Wir werden zum Start eine N64-Version unseres Megasellers "International Superstar Soccer" anbieten. Dies wird ein absoluter Leckerbissen für Fußballfans sein. Mit "Goemon" haben wir ein 3D-Jump'n' Run für alle "Mario"-Fans auf Lager. der Preis steht noch nicht fest, wird sich aber im Rahmen der bisherigen Nintendo-Produkte bewegen.

Rainer Zipp: Wir veröffentlichen im März '97 den Third-Party-Vorzeige-Shooter "Turok - Dinosaur Hunter" und werden bis Ende August noch drei weitere N64-Produkte nachschieben. Die Titel und die Inhalte sind soweit leider noch geheim.

Welche Bedeutung messen Sie dem 64DD-Laufwerk bei? Entwickeln Sie/Ihre Vertriebspartner bereits jetzt 64DD-Titel?

Axel Bialke: Hängt sehr stark von der Preisgestaltung für Hard- und Software ab.

Martin Spieß: Das 64DD-Laufwerk könnte interessante Aspekte bei der Spieleentwicklung aufwerfen. Ich halte die Idee eines beschreibbaren Mediums grundsätzlich für sehr faszinierend. Auf der anderen Seite liegt, wie immer, das Entwicklungs-Knowhow bei der Hersteller-Firma Nintendo. Demzufolge werden wir mit der Entwicklung von 64DD-Spielen warten, bis wir mit dieser Erweiterung umgehen und absehen können, wie sich dieser Markt entwickelt. Sollte sich das 64DD durchsetzen, wäre Nintendo die erste Firma, die eine Zusatz-Hardware erfolgreich im Markt installiert.

Axel Herr: Auch wir entwickeln bereits für dieses System und sehen enorme Chancen in Sachen Spieltiefe und -komplexität. Es ist unserer Meinung nach nur konsequent, für die schnelle Modul-basierende Hardware nun auch ein schnelles und kostengünstiges Speichermedium anzubieten. Beobachtern der Szene dürfte klar werden, wie Nintendos Antwort auf CD-ROM aussieht.

Rainer Zipp: Es ist noch zu früh, um eine Einschätzung zum 64DD-Laufwerk zu geben. Unsere Advanced Technologies Group arbeitet bereits damit und erforscht die Möglichkeiten, die dieses Speichermedium mit sich bringt.

Nach Ihrer Einschätzung, in welchem Verhältnis wird zum Jahreswechsel 97/98 der Videospielemarkt in Deutschland zwischen Playstation, Saturn und Nintendo 64 aufgeteilt sein?

Axel Bialke: Nintendo: 60 Prozent, Sony: 35 Prozent, Sega: 5 Prozent

Martin Spieß: Wir rechnen, unter Berücksichtigung u.a. von Markentreue, Preisniveau und Software-Verfügbarkeit, mit einer Verteilung von 50 Prozent Nintendo, 35 Prozent Sony und 15 Prozent Sega.

Axel Herr: Nintendo 64 wird bereits im ersten Halbjahr eine höhere installierte Basis als Sony erreichen und in dieser Zeit einen Marktanteil von deutlich über 50 Prozent erreichen, den Rest werden sich Sony und Sega im Verhältnis 80 zu 20 teilen. Gegen Jahresende '97 wird sich Nintendo 64 bei 70 Prozent Marktanteil einpendeln. Der Verlierer steht bereits fest: Sega.

Rainer Zipp: Ende '97 wird es zwischen Playstation und N64 ein Kopf-an-Kopf-Rennen geben. Saturn wird unserer Meinung nach 10 Prozent des Marktes beherrschen. Den Rest werden sich Sony und Nintendo teilen.

Welche Priorität bei der Entwicklung/dem Vertrieb haben momentan Playstation, Saturn und N64? Wie stark wird sich diese Ordnung mit weltweiter Verfügbarkeit des N64 im Jahr 1997 ändern?

Axel Bialke: Die Prioritäten richten sich nach Marktanteilen (siehe Frage 4).

Martin Spieß: Virgin entwickelt für die unterschiedlichsten Märkte, z.B. Japan oder die USA, in denen das Verhältnis zwischen Sega und Sony nicht so kraß ist wie in Deutschland. Auf der Vertriebsseite liegt die Priorität momentan bei der Playstation. Obwohl wir hochwertige Titel für den Saturn im Programm haben, können wir uns der Marktdurchdringung der Playstation nicht verschließen. Capcom, deren 32-Bit-Titel wir exklusiv vertreiben, veröffentlicht im Regelfall seine Spitzentitel zuerst auf der Playstation. Da uns Nintendo mit seinen N64-Plänen lange Zeit im Ungewissen gelassen hat, sieht unser Schedule '97 nur drei Titel vor.

Axel Herr: Da wir über signifikante Ressourcen verfügen und für den Weltmarkt entwickeln, laufen bei Konami alle Systementwicklungen parallel und ohne System-Favorisierung. Derzeit arbeiten wir mit Schwerpunkt an der Fertigstellung unseres Monster-Lineups für Playstation und Saturn, werden aber nur wenige Produkte für den Saturn umsetzen. Auch für das Nintendo 64 wird mit Unterstützung von Nintendo an einer Vielzahl von Produkten gearbeitet, obgleich durch das Nintendo 64 keine Verschiebung unserer Entwicklungsstrategie resultiert.

Rainer Zipp: Acclaim programmiert derzeit für alle drei Systeme gleichzeitig. Man muß abwarten, wie sich die einzelnen Konsolen bis 1997 entwickeln, um realistische Einschätzungen abzugeben. Ich gehe davon aus, daß die Playstation in der Wichtigkeit für uns aufsteigen wird, während der Saturn möglicherweise zurückgehen wird.

Könnte das M2 von Panasonic eine ernsthafte Konkurrenz für die aktuellen 32- und 64-Bitter darstellen?

Axel Bialke: Nicht im geringsten: M2 ist jetzt schon tot!

Martin Spieß: Einer Person, die dies behauptet, kann man nur grobe Fahrlässigkeit unterstellen. Entwicklungen wie das 3DO oder der Jaguar sind es, die dieser Industrie in großem Maße schaden und zu einer Fluktuation der Spieler führen. Davon einmal abgesehen, daß Konsumenten geschädigt werden, wird ernstzunehmenden Anbietern wie Sony, Sega und Nintendo das Leben unnötig schwer gemacht.

Axel Herr: Das M2 von Panasonic verfügt sicher über eine fortschrittliche Technologie, nur leidet Panasonic unter dem "Philips"-Syndrom. Panasonic hat einen hohen Brand-Recall, aber kein konsumentengerechtes (Games-Sektor) Marken-Image. Hier wird man den Erfordernissen des Games-Sektors in keiner Hinsicht gerecht ... Daher hat das M2 auf Sicht keine Marktchancen.

Rainer Zipp: Erst vor kurzem wurde uns die neue Version der M2-Konsole präsentiert. Wir glauben, daß Panasonics Maschine durchaus das Zeug hat, Nintendo Probleme zu bereiten. Wir haben bereits mit der Entwicklung für M2 begonnen.





Gepflegtes Blendax-Lächeln und Stahlkiefer: Ein ferngesteuerter Dino.



Nach der Behandlung durch Alien-Techniker stapft der Tyranno-Saurier als feuerspeiender Drache durch die Station.

Das riesige Echtzeit-Ungetüm scannt das Zielareal nach Feinden ab: Ein stählerne Schädelkappe macht die Bestie gefügig.



Mit den gelben Knöpfen dirigiert Ihr Euren Indianer über die schmale Brücke, der Analogstick regelt die Blickrichtung. Der Taster auf der Joypad-Unterseite aktiviert die Waffen.

Mit Tomah... Cyber-...

Ein Action-Indianer auf dem Kriegspfad: Wir erforschen die neuesten Kampfarenen von Acclaims N64-Debüt und hechelten durch dreidimensionalen Jagdgründe.



Als erster Lizenznehmer will Acclaim das Nintendo 64 mit einem hardwaregerechten 3D-Shooter versorgen und greift dafür auf den hauseigenen Comic-Indianer "Turok" als Hauptperson zurück. Wie in den gleichnamigen US-Heftchen buddelt die muskelbepackte Rothaut nach dem Angriff außerirdischer Invasoren das Kriegsbeil aus. Anstatt die Menschen mit militärischer Übermacht zu schlagen, brachten die feigen Aliens unser Zeit-Kontinuum durcheinander: Nach der Epochenschmelze geben sich schwertschwingende Krieger, Stahlkolosse und Dinos ein Stelldichein. Aber als tapferer Indianer kennt Häuptling Turok weder Schmerz noch Furcht: Anstatt sich, wie seine Stammesbrüder, am heimischen Kalumet zu wärmen, läßt der Kämpfer Squaw und Wigwam zurück, um Acclaims dreidimensionalen Kriegspfad zu beschreiten. Als einzige Waffe baumelt neben Turoks Leggins anfangs nur ein Jagdmesser. Schußwaffen wie Pistole oder Schrotflinte liest der aufmerksame Fährtenleser unterwegs auf. In der Alien-Station findet Ihr futuristische Großkaliber wie Plasmawummen oder einen Kompositbogen mit Explosivpfeilen. Herkömmliche Waffen richtet Turok in die Bildschirmmitte aus, schwere Energiegeschütze und Massenvernichtungswaffen werden am Waffengurt montiert und auf die rechte Schulter gehievt: Die monströsen Geschosse sind zwar weniger präzise als ihre handlichen Gegenstücke, dafür reiben die fetten Biester eine ganze Monsterschar auf einmal auf. Während Raketenwerfer und Laserknarre die Gegner mit breitflächigen Explosionen eindecken, fegt Eure dickste Energiewaffe das komplette Zielareal leer: Die klobigen Alien-Mechs verglühen ebenso im Flammeninferno wie Raptoren und Reptilienmenschen. Wer die grobschlächtige Waffe einsetzen will, packt das Schmuckstück bereits vor dem Feindkontakt aus: Bis das Plasma-Geschütz seine Energiezellen aufgeladen hat und eine fauchende Flammenwand durch den 3D-Dschungel fegt, sind Eure Opfer längst in Schußweite. Während die meisten Action-Entwickler die rechenintensiven 3D-Welten zugunsten rasanter Ballerei nur mit Sprite-Gegnern bevölkern, züchten Iguanas

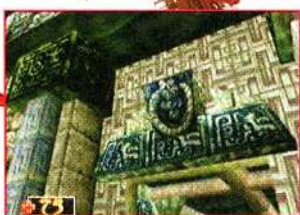






Entgegen den Konkurrenz-Shootern wird nicht nur auf einer Ebene geballert: Ihr richtet Euren Blickwinkel nach Gutdünken aus und zerlegt den Mech in glühende Einzelteile.









Noch schmucker als die "Exhumed"-Bauten sind die indianischen Tempelstädte im "Turok"-Dschungel: Die riesigen Hallen werden von Säulen und Onyx-Statuen gesäumt.



Außerirdische Gentechnologie in ihrer ekligsten Vollendung. Der Vater eine Ameise, Mutti ein schmieriges Reptil - der Retortensproß: Ein Krabbeltier mit sabberndem Beißwerkzeug.



Turok geht mit der Zeit: Holzrahmen, Tiersehne und Steinspitze werden durch einen High-Tech-Bogen ersetzt.

TITEL	Turok
HERSTELLER	Acclaim
SYSTEM	Nintendo 64
BRD-RELEASE	März 97

FAZIT: **3D-Shooter mit revolutionärer Urwald-Optik, und agilen Echtzeitdinos. Indianerheld Turok wurde Acclaims hauseigener Comic-Reihe entnommen.**

Grafiker ("Aero the Acrobat", "NBA Jam") ihre Kreaturen in der Polygon-Retorte: Anstatt wie in den meisten 32-Bit-Shootern entweder auf einen Hinterkopf oder eine feuerspuckende Wumme zu starren, könnt Ihr die "Turok"-Monster stufenlos umrunden – Raubsaurier, Menschen und Roboter werden wie das 3D-Terrain in Echtzeit berechnet. Detaillierte Texturen gaukeln Euch Rüstungen und Schuppenkleid vor, die lästigen Ecken hat Iguana mit Shading-Effekten abgerundet. Glatt- überrannt oder über eine Felskante in den nächsten Abgrund gedrängt. Entgegen seinen 32-Bit-Brüdern streift Turok nicht nur durch unterirdische Korridore oder über schmale Oberweltkurse, statt dessen erkundet Euer Indianer eine komplette Urzeit-Kulisse samt Gebirge, Hängebrücken, weitläufigen Hochebenen und verwitterten Tempelruinen. Gebäude, Gewächse sowie unterhöhlte Felsformationen wurden mit authentischen Texturen verziert und verwöhnen

awk und Totem



Sollen in der finalen PAL-Version gegen Roboter ausgetauscht werden: Die mittelalterlichen Kämpen.

polierte Metallpartien wie ein Cyborg-Torso oder Schuppenpanzer glänzen in der Light-Sourcing-Sonne – wer einen niedergestreckten Kontrahenten von allen Seiten betrachtet, bewundert eine akkurat berechnete Lichtbrechung. Im Gefecht habt Ihr für solche Untersuchungen allerdings kaum Zeit: Die gewieften Gegner stellen sich auf Turoks Taktik ein und lauern auf eine Deckungsschwäche – wer nicht aufmerksam das komplette Terrain sondiert, wird in Nullkommanichts hinterrücks



Groß, klobig und hartnäckig: Die feisten Reptilien erledigt Ihr aus sicherer Distanz mit großkalibrigem Geschütz.



Im Nahkampf sind die massiven Burschen hartnäckig: Das Monstrum vertrimmt Euch mit einem Schlagring.

wie die "Mario 64"-Optiken mit weichem Mipmapping: Egal, ob Ihr auf einen Tempel zuhechelt oder Turoks Hakennase ans Gemäuer drückt, verpixeltes Mauerwerk und grobkörniger Bitmaps-Bewuchs bleiben Euch erspart. Wer das Gelände bis ins letzte Detail sondieren will, untersucht Wände wie Boden und legt den Kopf in den Nacken: Über Euch ragen Felsmassive mit verborgenen Höhlen und Schleichpfaden in den Himmel, hinter Wolken und Nebelbänken wurden oft Brückenpfeiler ins Gestein gerammt.
In unserem Pad-Schema oben links erläutern wir die ungewöhnliche Button-Belegung der "Turok"-Steuerung. *rb*



Die Froschmutanten düsen mit ihrem Raketenrucksack über die Wolkendecke: Ihr müßt besonders genau zielen.

Kennzeichen

64-Bit-Software



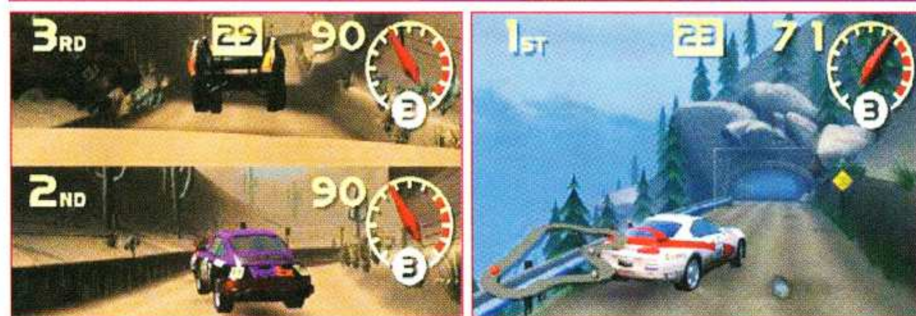
Zeit des Erwachens: MAN!AC wirft einen Blick auf die interessantesten Nintendo-Lizenznehmer. Welche Spiele versprechen Euch die Nintendo-64-Entwickler?


"Dual Heroes" von Hudson: Entfernte Ähnlichkeit zu den "Power Rangers"-Prügelknaben.

Hudson

Wie das Detail-Konzept zu „Bomberman 64" genau aussieht, ist noch unklar, allerdings profitiert Hudson von der serienmäßigen Anschluß-Vielfalt des Nintendo 64. Mit den „Dual Heroes" betritt man neues Terrain: Erstmals entwickelt Hudson ein Beat'em-Up. Science-fiction-Kämpfer prügeln sich in 3D-Arenen, wobei die Recken wie bei „Toshinden" die gesamte Arena für ihre Kampftechnik nutzen.





Vollbild-Raserei oder Splitscreen-Action: "Top Gear Rally" wird von den Boss Game Studios entwickelt und hat mit den Super-Nintendo-Vorbildern nur noch wenig zu tun.

Interplay

Mit der Umsetzung von zwei bekannten Titeln startet Interplay sein N64-Engagement. „Clay Fighter 3" (ehemals für M2 angekündigt) führt die Knet-Kämpfer in eine 3D-Umgebung, wo sie in interaktiven Hintergründen nach Gegenständen greifen können. „Ultra Descent" soll grafisch und technisch deutlich stärker werden als die Playstation-Version – inwiefern auch die Spielmechanik erweitert wird, ist noch ungewiß.




Das Actionspiel "Blade & Barrel" bietet einen Splitscreen-Modus.

Kemco

Schon seit Juli ist die Rede von „Top Gear Rally" auf der Nintendo-64-Konsole. Mit voller Ausnutzung der Hardware-Effekte erreicht die Grafik ein Niveau, das auf 32-Bittern nicht realisierbar ist: Erwartet realistische Nebelbänke und wilde Schneestürme, während sich die Wagen durch unwegsames Terrain kämpfen. Entwickelt wird das Spiel übrigens von den Boss Game Studios, den Schöpfern des 32-Bit-Titels „Spider".

Mit dem Action-Titel „Blade & Barrel" steigt Ihr zu einer raketen-intensiven Abwehrschlacht gegen außerirdische Erd-Invasoren auf.



Konami

uch der langjährige Wegährte von Nintendo widet sich dem Nintendo 64. edoch mit etwas Verspätung, denn seit Playstation und Saturn hat sich die Beziehung zwischen Konami und Nintendo leicht abgekühlt. So wird dieses Jahr kein N64-Spiel erscheinen, das uns Europäer interessiert, lediglich eine Baseball-Simulation sowie ein 64-Bit-"Mahjong" sind fast fertig. Selbst das für Japan sehr wichtige „Goemon"-Update dürfte es in westlichen Gefilden schwer haben: Der Super-NES-Erstling wurde noch als „Mystical Ninja" weltweit vermarktet, die spielerisch hochkarätigen Episoden 2 und 3 blieben Japanern vorbehalten. Was nun mit Teil 4 fürs Nintendo


Eine Veröffentlichung des Konami-Titels "Goemon" in westlichen Gefilden ist ungewiß: MAN!AC hofft dennoch ein eine PAL-Version des japanophilen Action-Adventures.



LADEN
JÖLLENBECKER STR. 50, 33613 BIELEFELD

LADEN & VERSAND
NATRUPER STR. 20, 49076 OSNABRÜCK

DER SPIELSPASS FÜR ALLE SYSTEME

PLAYSTAITON GEBRAUCHT SPIELE

	ANKAUF	VERKAUF
PSX KONSOLE	200,00	299,90
TOHSHINDEN	20,00	39,90
THEME PARK	30,00	59,90
VIEWPOINT	20,00	39,90
FADE TO BLACK	30,00	59,90
NBA IN THE ZONE	25,00	49,90
FIFA 96	20,00	39,90
RAYMAN	25,00	49,90
RIDGE RACER REV.	30,00	59,90
THUNDERHAWK 2	25,00	49,90
TOTAL NBA	25,00	49,90
PRIMAL RAGE	25,00	49,90
KRAZY IVAN	25,00	49,90
DESTRUCTION DERBY	25,00	49,90
WARHAWK	25,00	49,90
JOHNNY BAZOOKATONE	20,00	39,90
DISCWORLD	25,00	49,90
FORMEL 1	40,00	69,90
NAMCO MUSEUM 1	25,00	49,90
DESCENT (JP)	30,00	59,90
GALAXIAN 3 (JP)	20,00	39,90
STARBLADE (JP)	20,00	39,90
NIGHT STRIKER (JP)	20,00	39,90
DRAGON BALL Z (JP)	20,00	39,90
COSMIC RACE (JP)	15,00	29,90
MYST (JP)	30,00	59,90
WINNING 11 (JP)	15,00	29,90
REVOLUTION X (US)	15,00	29,90
DIE HARD TRILOGY U.S.	40,00	69,90
SILVERLOAD (US)	30,00	59,90
HARDBALL 5 (US)	25,00	49,90
DEFCON 5 (US)	20,00	39,90
ROAD RASH (US)	30,00	59,90

PLAYSTAITON NEUE SPIELE

	NEU
TUNNEL B 1	109,90
DESTRUCTION DERBY 2	99,90
CRASH BANDICOOT	99,90
WIPEOUT 2097	99,90
MYST	99,90
SIM CITY 2000	89,90
MEGAMAN X 3	89,90
TILT	89,90
TOMB RAIDER	99,90
IN THE HUNT	99,90
ONSIDE SOCCER	99,90
BURNING ROAD	89,90
WARHAMMER	99,90
DAVIS CUP TENNIS	89,90
TEKKEN 2	109,90
BEDLAM	89,90
MADDEN 97	99,90
PO ED (US)	119,90
BLAZ. DRAGONS U.S.	119,90
X COM (US)	59,90
AYRTON SENNA (JP)	139,90
OVERBLOOD (JP)	149,90
BOXERS ROAD (JP)	69,90

PLAPLAYSTAITON ZUBEHÖR

PLAYSTATION	399,90
RGB KABEL	29,90
CONTRA GUN	89,90
MAD CATZ LENKRAD	149,90
MEMORY DISC DRIVE	159,90
ASCII PAD	69,90
4 PLAYER ADAPTOR	69,90
NEGICOM PAD	89,90
MEMORY CARD PLUS	89,90

SUPER NINTENDO GEBRAUCHT SPIELE

	ANKAUF	VERKAUF
ALADDIN	30,00	59,90
SUPER PROBOTECTOR	10,00	29,90
PILOT WINGS	10,00	29,90
DONKEY KONG	30,00	59,90
YOSHIS ISLAND	30,00	59,90
ROYAL RUMBLE	15,00	34,90
ILLUSION IN TIME	30,00	59,90
MEGAMAN X 2	20,00	44,90
NHL 95	15,00	34,90
NFL QUARTERBACK	10,00	29,90
TOY STORY	30,00	59,90
ZELDA	20,00	44,90
STREETFIGHTER 2	10,00	29,90
WWF RAW	15,00	34,90
JOHN MADDEN 94	10,00	29,90
INT. S.STAR SOCCER	30,00	59,90
DONALD IN MAUI	40,00	69,90
SAMURAI SHOWDOWN	30,00	59,90
STAR WARS	15,00	34,90
THEME PARK	40,00	69,90
WING COMMANDER	10,00	29,90
SPARKSTER	15,00	34,90
DRAGON	20,00	44,90
EARTHWORM JIM	20,00	44,90
FIFA SOCCER	20,00	44,90
INDIANA JONES	20,00	44,90
ASTERIX & OBERLIX	40,00	69,90
B O B	20,00	44,90
LOST VIKINGS	15,00	34,90
SECRET OF MANA	40,00	69,90
PGA GOLF	20,00	44,90
NBA LIVE 96	30,00	59,90
FLASHBACK	20,00	44,90
F ZERO	5,00	19,90

SEGA SATURN NEUE SPIELE

	NEU
FIGHTING VIPERS JP.	139,90
EXHUMED	99,90
TOMB RAIDER	99,90
NHL POWERPLAY	89,90
TILT	89,90
EARTHWORM JIM 2	89,90
3 DIRTY DWARVES	99,90
TUNNEL B1	99,90
HEXEN	89,90
BEDLAM	89,90
IN THE HUNT	99,90
MADDEN 97	89,90
BUG 2	89,90
VIRTUA COP 2	129,90
HEART OF DARKNESS	89,90
SONIC FIGHTERS	89,90
WORLDWIDE SOCCER	99,90
DISCWORLD	99,90
NIGHTS	149,90
CASPER	99,90
VIRTUA FIGHTER KIDS	89,90
ALIEN TRILOGY	99,90
NIGHT WARRIORS	109,90

SEGA SATURN ZUBEHÖR

SATURN	399,90
LENKRAD	129,90
COBRA GUN	89,90
CONTROL PAD	49,90
6 PLAYER ADAPTOR	69,90
RF UNIT	59,90
RGB KABEL	29,90
BACK UP MEMORY	109,90
MISSION STICK	149,90

SEGA SATURN GEBRAUCHT SPIELE

	ANKAUF	VERKAUF
SATURN KONSOLE	200,00	299,90
WIPEOUT	20,00	39,90
TOHSHINDEN	25,00	49,90
X MEN	25,00	49,90
MYST	20,00	39,90
VIRTUA FIGHTER 2	25,00	49,90
SEGA RALLY	25,00	49,90
WORMS	30,00	59,90
F1 CHALLENGE	25,00	49,90
GEX	20,00	39,90
CORPSE KILLER	25,00	49,90
SHINOBI X	15,00	29,90
RAYMAN	20,00	39,90
JOHNNY BAZOOKATONE	15,00	29,90
TITAN WARS	20,00	39,90
THEME PARK	25,00	49,90
HANG ON	25,00	49,90
INT VICTORY GOAL	15,00	29,90
MYSTARIA	20,00	39,90
NBA JAM	20,00	39,90
PANZER DRAGOON 2	25,00	49,90
DIGITAL PINBALL	25,00	49,90
EURO 96	20,00	39,90
ATHLETE KINGS	30,00	59,90
CYBERIA	20,00	39,90
DAYTONA	20,00	39,90
FIFA 96	25,00	49,90
BUG	20,00	39,90
WING ARMS	25,00	49,90
PARODIOUS	20,00	39,90
VIRTUA RACING	15,00	29,90
RISE 2	15,00	29,90
STREETFIGHTER MOVIE	10,00	19,90

VERSAND & LADEN OSNABRÜCK

0541 - 66016 & 66017

FAX. : 0541 - 66015

REAL 3 DO GAMEBOY GAME GEAR PC CD ROM JAGUAR

MEGA DRIVE GEBRAUCHT

	ANKAUF	VERKAUF
EARTHWORM JIM	10,00	29,90
FIFA 95	10,00	29,90
GENERAL CHAOS	15,00	39,90
GUNSTAR HEROES	10,00	29,90
JOHN MADDEN 92-95	5,00	14,90
LIGHT CRUSADER	25,00	49,90
RISTAR	15,00	39,90
QUACKSHOT	5,00	14,90
STORY OF THOR	25,00	49,90
THEME PARK	25,00	44,90

NINTENDO ULTRA 64

	NEU
NINTENDO 64 US	499,90
MEMORY CARD	89,90
CONTROL PAD	89,90
MARIO 64	169,90
PILOT WINGS	169,90
WAVE RACER	169,90
MISSION IMPOSSIBLE	4 QRT
BLAST CAP	4 QRT

SONSTIGES

	ANKAUF	VERKAUF
3 DO	90,00	149,90
JAGUAR	60,00	99,90
MEGA CD	30,00	59,90
GAMEBOY	25,00	49,90
GAME GEAR	50,00	89,90
MULTI MEGA	75,00	129,90
CONTROL PAD	5,00	14,90
ADAPTOR	10,00	19,90

SUPER NINTENDO

	NEU
TERRANIGMA	109,90
LUFIA 2	139,90
DONKEY KONG 3	129,90
CIVILIZATION	139,90
DIE SCHLÜMPFE 2	129,90
WINTER GOLD	109,90
TETRIS ATTACK	99,90
STREETFIGHTER ALPHA	129,90

NEO GEO CD GEBRAUCHT

	ANKAUF	VERKAUF
SAMURAI SHOWDOWN 2	20,00	44,90
FATAL FURY 3	25,00	49,90
TOP HUNTER	20,00	44,90
AEROFIGHTERS 2	20,00	44,90
GALAXY FIGHT	15,00	29,90
ROBO ARMY	15,00	29,90
PULSTAR	30,00	59,90
STREETHOOP	20,00	44,90
WORLD HEROES 2	20,00	44,90
ART OF FIGHTING 3	40,00	69,90

WEITERER NEUE & GEBRAUCHTE TITEL FÜR ALLE SYSTEME AUF LAGER

WIR KAUFEN IHRE SPIELE AN !

BITTE RUFEN SIE UNS AN, BEVOR SIE UNS IHRE SPIELE ZUSCHICKEN. ALLE SPIELVERSIONEN WERDEN VON DER METROPOLIS GMBH NUR NACH VORHERIGER ABSPRACHE AN-GEKAUFT. DANACH DIE SPIELE EINFACH AN UNS SCHICKEN. NAME, ANSCHRIFT UND TEL. NR. UNBEDINGT BEILEGEN.
ENTSPRECHEND IHREN VORGABEN ÜBERWEISEN WIR DIREKT AUF IHR KONTO (KTO. NR. UND BLZ BITTE ANGEBEN), ODER SENDEN IHNEN EINEN V-SCHECK (ABZÜGL. 2,-DM BEARBEITUNGSGEBÜHR).

BESTELLUNGEN

SIE KÖNNEN BEI UNS TELEFONISCH ODER SCHRIFTLICH BESTELLEN. METROPOLIS BIETET FÜR NEUE SPIELE EINEN VORBESTELL-SERVICE AN. VOR LIEFERUNG RUFEN WIR SIE AN. WIR LIEFERN IN DER REGEL INNERHALB VON 1 BIS 2 TAGE PER POST-NACHNAHME.

SONSTIGE INFORMATION

KOMPLETTE PREISLISTE GEGEN 1,- DM IN BRIEFMARKEN ANFORDERN. ALLE ANGEBOTE GELTEN NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT. VERSANDPREISE & LADENPREISE KÖNNEN VARIIEREN.
IM FALLE VON ÜBERLAGERUNGEN BEI GEBRAUCHTEN SPIELEN, KÖNNEN WIR LEIDER NICHT IMMER ALLES ANKAUFEN. WIR BEHALTEN UNS VOR, UNABHÄNGIG VON UNSERER PREISLISTE, EIN GESAMTANGEBOT ZUGEBEN.

ÖFFNUNGSZEITEN & VERSANDKOSTEN

MO.-FR. 10.00 BIS 18.30 UHR
SA.10.00 BIS 14.00 UHR
LA. SA. 10.00 BIS 16.00 UHR
PORTO (INLAND) : 6,00DM POST-NACHNAHME : 6,00DM
PORTO (AUSLAND VORKASSE)) :15,00DM

PLAYSTATION UMBAU



ERWEITERN SIE IHRE SPIELEAUSWAHL FÜR DIE PLAYSTATION, SPIELEN SIE IMPORTE AUS DEN U.S.A. & JAPAN 6 MONATE VOR DEUTSCHER ERSCHEINUNG. BESSERE BILDQUALITÄT DURCH 60 hz TECHNIK (RGB) UND VOLLBILD OHNE BALKEN SIND WEITERE VORTEILE DES UMBAUS. ALS BONUS BEHEBT UNSER TECHNIKER DAS HITZEPROBLEM DER PLAYSTATION OHNE DAS GERÄT MIT LÖCHERN ZU BESCHÄDIGEN.

DER UMBAU PREIS BETRÄGT 125,- DM, RGB KABEL 29,90 DM + 12,- DM VERSANDKOSTEN. BITTE NUR IHR GERÄT (OHNE KABEL) ZU UNS SCHICKEN. UMBAUDAUER CA.2 TAGE. WIR WEISEN DARAUF HIN, DAß DIE FIRMA METROPOLIS FÜR UMBAUGERÄTE KEINE GARANTIE GEWÄHRLEISTET. DENNOCH MIT ÜBER 500 PLAYSTATIONS DIE BEREITS UMGEBAUT WURDEN, KÖNNEN SIE SICHER SEIN DAS IHR GERÄT VON EINEN QUALIFIZIERTEN TECHNIKER KORREKT UND SICHER UMGEBAUT WIRD.



OHNE SPIEL 399,90 DM



OHNE SPIEL 399,90 DM



50,- DM SOFORT SPAREN ! MIT UMBAU & RGB KABEL 499,90 DM

Vorbehalt: Unser Angebot ist freibleibend. Liefermöglichkeit, Irrtum sowie Zwischenverkauf müssen wir uns vorbehalten. Annahmeverweigerung: Bei unberechtigter Annahmeverweigerung der von uns gelieferten Waren berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten pauschal mit 40,-DM. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Eigentumsvorbehalt: Die gelieferte Ware bleibt bis zur vollständigen Bezahlung Eigentum der Metropolis GmbH. Teillieferungen: Wird bei der Bestellung nichts gegenteiliges angegeben, so behalten wir uns vor, wahlweise Komplett- oder Teillieferungen durchzuführen. Reklamationen: Umtausch ist nur bei Falschlieferung möglich. Bei Rücksendungen muß eine Kopie der Rechnung beigelegt werden. Beschädigungen auf dem Transportweg sind umgehend bei der Poststelle zu reklamieren zusammen mit der orginalen Versandpackung. Gewährleistung: Für alle neuen Produkte gibt es eine Gewährleistung gemäß den Angaben des jeweiligen Herstellers. Bei Importprodukten und gebrauchter Ware gewährleistet die Metropolis GmbH keine Garantie. Allerdings werden alle gebrauchten Produkte beim Ankauf durch die Metropolis GmbH stets getestet um dem Kunden nur einwandfreie Ware liefern zu können. Umtausch wegen nicht gefallen ist ausgeschlossen. Aufgrund von Inkompatibilität von Ware, übernimmt die Metropolis GmbH keine Gewähr.







Gefährlicher Konkurrent für EA's FIFA-Projekt: Konami's 64-Bit-"Superstar Soccer".

64 passiert, ist noch nicht geklärt. Das 64-Bit-Highlight von Konami ist fraglos ihre Fußball-Simulation, die auf der brillanten Spielmechanik von „International Superstar Soccer Deluxe" basiert. Wir rechnen mit einer prächtigen Polygon-Kickerei, an der „FIFA Soccer 64" schwer zu knabbern haben wird. Ob der Klassiker „Probotector" in Erscheinung tritt, bleibt abzuwarten.

Nintendo

Schon länger bekannt sind die Action-Orgien „Blastdozer" und „Body Harvest", die vom englischen Hersteller Rare („Donkey Kong Country") entwickelt werden. Noch rechtzeitig zu Weihnachten soll in den USA (nach vielen Verschiebungen) der Automatenrenner „Cruis'n USA" ausgeliefert werden: Wir rechnen damit, daß der ursprünglich als US-Premierentitel gedachte Midway-Hit aufgrund technischer Probleme erst 1997 an den Start geht. Auch „Star Wars: Shadows of the Empire" soll Anfang Dezember starten, dieser LucasArts-Titel ist jedoch definitiv bereits fertig und eine der erfolgsträchtigsten Lizenzen. „F-Zero 64" wird in Japan ebenfalls im Dezember starten und soll die Nachfolge des Mode-7-Klassikers auf dem Super Nintendo antreten. „Goldeneye", das Spiel zum Bond-Film in blutiger Ego-Perspektive, soll noch dieses Jahr in den USA erscheinen, nach Deutschland wird sich der charmante Agent jedoch wegen Index-Gefahr nicht wagen. Ihr könnt in alle Richtungen blicken und feuern, mit dem Analog-Stick schleicht oder rennt Ihr durch die Festungen. Um unbemerkt zu bleiben, kriecht Ihr auch mal einige Meter vorwärts. Auf umfangreiche Waffenlager müßt Ihr allerdings verzichten – Bond kann nur zwei Waffen gleichzeitig schleppen, um in hektischen Verfolgungs-Sequenzen nicht außer Puste zu geraten. In zwölf ausgedehnten Abschnitten haltet Ihr auch nach Bonus-Räumen Ausschau, die Portraits der Film-Protagonisten wurden als Texturen auf die Polygon-Figuren geklebt – Ihr seht dieselben Gegner wie im Film. Mit „Star Fox 64" muß sich Nintendo einer gigantischen Erwartungshaltung stellen: Der Super-Nintendo-Vorgänger bestach trotz Technik-Einschränkungen im 3D-Bereich mit hervorragender Spielbarkeit und einzigartiger Konzeption. „Super Mario Kart R" und „Yoshi's Island 64" basieren ebenfalls 16-Bit-Kultspielen. Kugelkopf Kirby, in Japan ein Star, startet parallel zu seinem 64-Bit-Renndebüt in waschechter 3D-Grafik. „Mario Kart R" orientiert sich hingegen stark am Vorgänger: Wie gehabt rast Ihr auf 16 Kursen, auch die vier Spielmodi Mario GP, VS, Time Attack und Battle sind dabei. Die 64DD-Entwicklungen „Legend of Zelda 64" und „Super Mario RPG 2" lassen noch auf sich warten: Erst auf der Shoshinkai-Messe stellt Nintendo den Massenspeicher vor, diese Projekte werden dort als Videos zu sehen sein.







Das destruktive "Blastdozer" von Rare war einer der ersten angekündigten N64-Titel.



Japan-only: Konami's Mahjong-Umsetzung.



"Body Harvest": Weiter Rätselraten um das genaue Konzept.



Explosionen, Action und Vernichtung satt in "Body Harvest".

Seta

Auf den Spuren erfolgreicher Arcade-Renner à la „Ridge Racer" wandelt „Rev Limit": Ein grafisch sehenswerter Titel, der Anfang 1997 erscheinen soll. Neben frech-aggressiven Gegnern sorgt Ihr Euch um den Zustand Eurer Karosse, die durch Beschädigungen an Performance einbüßt. In den „Wild Choppers" besteigt Ihr einen Kampfhubschrauber: Beeindruckende Kameraschwenks sorgen für optimale Übersicht beim Direktangriff auf Stellungen und feindliche Helis. Während Ihr einen von acht Helis digital steuert, trefft Ihr dank der analogen Zieljustierung genau dorthin wo Ihr wollt.



Automat oder Heimversion!? Setas "Rev Limit" ist ein Grafik-Schmankerl.





Donnerwetter: Die "Wild Choppers" greifen feinliche Bodenstellungen mit Lenkraketen an.

Vic Tokai

Über den mysteriösen „Wet Corpse" äußern sich die Entwickler noch nicht, „Dark Rift" jedoch schlägt in die umkämpfte Prügel-Nische. Mit Motion-Capturing erweckte man die schußfreudigen Polygon-Kämpfer zum Leben, die sich in Arenen unterschiedlicher Gravitation messen. Spielerisch orientierte man sich an Konkurrenztiteln: Ihr heizt Kontrahenten mit Get-Up-Combos, Chain-Combos und Griffen ein.

Virgin

Mit dem „Freak Boy" beschreitet Virgin neue Spiele-Wege: Der morphende Charakter kämpft auf seiner außerirdischen 3D-Polygon-Heimat Hedron gegen gemeine Invasoren vom Planeten Zos. Doch mit soviel Widerstand haben die Eindringlinge nicht gerechnet: Die Hardware-Fähigkeiten der Konsole und die Ver-



Neue Optiken von Virgins N64-Erstling: "Freak Boy" verteidigt seinen Planeten gegen Aliens.



PLAYSTATION
CRASH BANDICOOT



PLAYSTATION
DIE HARD



PLAYSTATION
DESTRUCTION DERBY II

Beispiel 1: Sony Playstation
+ 2tes Joypad
+ Memory Card
+ Crash Bandic.
DM 29.- monatlich bei 24 Monaten

Beispiel 2: Sega Saturn
+ 2tes Joypad
+ Worldw Soccer
+ Tomb Raider
DM 34.- monatlich bei 24 Monaten

▸ ARJAY-FINANZIERUNG ◂

Effektiver Jahreszins: 13.9% Laufzeit 12 oder 24 Monate. Oben genannte Felder sind **Beispiele**. Es können auch andere Grundgeräte und/oder Software für alle Systeme finanziert werden. Der Mindestbestellwert beträgt DM 500.- Fordern Sie noch heute Ihre Finanzierungsunterlagen an - Unverbind-

ARJAY GAMES ONLINE

INTERNET
Ab sofort sind wir für Sie im Internet erreichbar. Preislisten, News, Screenshots, Orderservice and more.

http:// www.arjay-games.de

PLAYSTATION

Grundgerät dt	389.00
Umbau für Import-CD´s	119.90
Der Umbausatz dt	79.90
Game Buster dt	89.90
Joypad (Sony)	59.90
Joypad (ASCII)	69.90
Joypad NeGcon (Namco)	79.90
Joyboard (ASCII)	119.90
Lenkrad (Mad Catz)	159.90
Memory Card	49.90
Memory Card (8MEG)	79.90
RGB-Scart-Kabel	49.90
A-Train dt	99.90
Alien Trilogy dt	99.90
Andretti Racing dt	89.90
Blam! Machinehead dt	89.90
Broken Sword dt	89.90
Chronicles o.t. Sword dt	89.90
Crash Bandicoot dt	109.90
Cronikles o.t. Sword dt	89.90
Darkstalkers dt	89.90

SATURN

Grundgerät dt	429.00
Game Buster	89.90
Game Buster PC-Karte	89.90
Adapter für Import CD´s	59.90
Joypad (Sega)	44.90
Joyboard (Sega)	89.90
Lenkrad (Sega)	129.90
Mission Stick	149.90
Umbau dt/us/jp	79.90
Actua Golf dt	99.90
Alien Trilogy pal	99.90
Athlete Kings dt	89.90
Blackfire dt	89.90
Blam! Machinehead	89.90
Bubble Bobble dt	89.90
Bust a Move 2 dt	79.90
Crusader no Remorse dt	99.90
Darius II dt	89.90
Diskworld dt	89.90
Dragonheart dt	99.90
Exhumed dt	99.90

NINTENDO 64

Grundgerät us RGB-60Hz inkl. Joypad, RGB-Kabel & Netzteil.

SUPER NES

Donkey Kong III	134.90
Lost Vikings II dt	109.90
Lufia II dt (Dez)	114.90
Schlümpfe - Teil II dt.	139.90
Tetris Attack dt	89.90
Terranigma dt	119.90
Umbau 50/60Hz	99.90

ALLGEMEINES

Preise mit einem * sind Angebote und-oder Restposten und gelten nur solange der Vorrat reicht. Für alle hier genannten Systeme haben wir natürlich weitere Artikel, sowohl PAL, als auch neue Importe aus den USA und Japan auf Lager.

ARJAY GET YOUR GAMES
0221·121067



PLAYSTATION
WIPEOUT 2097



PLAYSTATION
TEKKEN II



SUPER NES
TERRANIGMA

PLAYSTATION

Davis Cup Tennis dt	89.90
Destruction Derby II dt	99.90
Die Hard Trilogy dt	89.90
Dragonheart dt	99.90
Ecstatica dt	99.90
Formula 1 dt	109.90
Gun Law-Horned Owl dt	99.90
Iron & Blood dt	89.90
John Madden 97 dt	89.90
Jumping Flash 2 dt	89.90
Killing Zone dt	89.90
Micro Machines III dt	89.90
Myst dt	89.90
Namco Museum Vol 2 dt	99.90
NFL Quaterback Club dt	89.90
Offensive dt	99.90
PGA Tour Golf 97 dt	89.90
Power Play Hockey dt	84.90
Project Overkill dt	99.90
Puzzle Bobble dt	69.90
Raging Skies dt	89.90
Raven Project dt	89.90
Resident Evil pal/dt	89.90
Sampras Tennis dt	89.90
Soviet Strike dt	89.90
Space Hulk dt	89.90
Swagman dt	89.90
Tekken II dt	109.90
Time Commando dt	89.90
Toshinden II dt	99.90
Tunnel B1 dt	99.90
Virtual Golf dt	99.90
Wipe Out 2097 dt	99.90
AUCH NEUHEITEN AUS USA & JP	

SATURN

Eurosoccer 96 dt	99.90
F1-Racing dt	89.90
Chen War dt	109.90
Gun Griffon dt	99.90
Ironman dt	89.90
John Madden 97	89.90
Mr. Bones dt	99.90
Night Warriors dt	99.90
Nights & Analogstick dt	149.90
NBA Action dt	99.90
NFL Quaterback Club dt	99.90
NHL -Hockey 97 dt	99.90
Offensive dt	99.90
Olympic Games dt	84.90
Olympic Soccer dt	84.90
Panzer Dragoon Zwei dt	109.90
Power Play Hockey dt	89.90
Pro Pinball - The Web dt	89.90
Project Overkill dt	99.90
Sampras Tennis dt	99.90
Sega Rally dt	109.90
Sega Flash dt	99.90
Space Hulk dt	99.90
Story of Thor 2 dt	99.90
Swagman dt	89.90
Three Dirty Dwarves dt	89.90
Tomb Raider dt	109.90
Tunnel B1 dt	99.90
Virtua Fighter Kids dt	89.90
Virtua Fighter II dt	119.90
Virtual Golf dt	99.90
World Series Baseball dt	99.90
World Wide Soccer dt	109.90
AUCH NEUHEITEN AUS USA & JP	

VERSANDADRESSE

ARJAY GAMES
Ebertplatz 2 - 50668 Köln
Montag - Freitag 10:30 - 18:30

Fon: 0221-12 10 67 /68 /69
Fax: 0221-12 56 76

INTERNETADRESSE
http:// www.arjay-games.de

UNSER LADENLOKAL

JUMP 'N' RUN®
Ebertplatz 2 - 50668 Köln
Fon: 0221-12 33 93
Ladenpreise können abweichen

Wir versenden alle Spiele in der Sicherheitsbox per NN zzgl. DM 9.90 Versandkosten. Ab einem Bestellwert von DM 300.- senden wir versandkostenfrei. Annahmeverweigerern, der von uns gelieferten Waren, berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten mit DM 20.- Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt.

Händleranfragen erwünscht.

Druckfehler, Irrtümer, Preisänderungen und Lieferung vorbehalten. Wir haften nicht für Kompatibilitätsprobleme der einzelnen Systeme und/oder Landesversionen. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen. Der Umtausch wegen nicht gefallen ist generell ausgeschlossen. Defekte Ware wird nach unserem Ermessen von uns repariert oder ersetzt.

Gestaltung: WATCH-Promotion 0221-123342



TITEL	HERSTELLER	GENRE	TERMIN
„Basketball"	BMG/Z-Axis	Basketball	1997
Blade & Barrel	Kemco	Action	Ende 97
Blast Corps	Nintendo/Rare	Action	Ende 96
Body Harvest	Nintendo/DMA	Action	Ende 96
Bomberman 64	Hudson	Geschicklichkeit	März 97
Buggie Boogie	Nintendo/Angel	Action	Dezember
Chameleon Kid	Nihon Systems	Geschicklichkeit	k.A.
Chokugan Pro King	Imagineer	Sport	k.A.
Clayfighter 3	Interplay	Beat'em-Up	Frühjahr 97
Climber	Nintendo	k.A.	Dezember
Creator[1]	Nintendo	k.A.	1997
Cruis'n USA	Nintendo	Rennspiel	1. Quartal 97
Cu-On-Pa	T&E Soft	Denkspiel	k.A.
Dark Rift	Vic Tokai	Beat'em-Up	2. Quartal 97
Dead Ahead	Optical	k.A.	k.A.
Doraemon	Epoch	Action-Adventure	1997
Donkey Kong Country	Nintendo	Jump'n'Run	k.A.
"Index-Gefahr"	Williams	Action	Frühjahr 97
Dragon Quest 7 [1]	Enix	Rollenspiel	1997
Dual Heroes	Hudson	Beat'em-Up	k.A.
Dynamite Soccer	Imagineer	Fußball	k.A.
F-Zero 64	Nintendo	Rennspiel	Dezember
FIFA Soccer 64	Electronic Arts	Fußball	1. Quartal 97
Freak Boy	Virgin	Action	2. Quartal 97
Goemon	Konami	Action-Adventure	1997
Goldeneye 007	Nintendo/Rare	Action	Ende 96
Golf	Nintendo	Golf	Dezember
Golf Tournament 97	Konami	Golf	1997
Human GP	Human	Rennspiel	1997
Ken Griffy Jr. Baseball	Nintendo	Baseball	k.A.
Kirby's Air Race	Nintendo/HAL	Rennspiel	Anfang 97
„Konami Soccer"	Konami	Fußball	1997
Mahjong	Konami	Denkspiel	1997
Mission Impossible	Ocean	Action-Adventure	1997
„Index-Gefahr"	Williams	Beat'em-Up	Ende 96
Mother 3 [1]	Nintendo	Rollenspiel	1997
Multi Racing	Imagineer	Rennspiel	k.A.
NBA Hangtime	Williams	Basketball	Ende 96
Power Baseball	Konami	Sport	1997
Power League 64	Hudson	Sport	k.A.
Prey	Apogee	3D-Action	1997
„Index-Gefahr"	Id	3D-Action	1997
Rev Limit	Seta	Rennspiel	1997
Robotech: Crystal Dreams	Gametek	Action	1997
Robotron X	Williams	Action	1. Quartal 97
Shadows of the Empire	LucasArts	Action	November
Soul Storm	Virtual Hollywood	Action	k.A.
„Sportspiel"	Namco	Sport	1997
Starfox 64	Nintendo	Action	Anfang 97
Star Gladiator	Capcom	Beat'em-Up	1997
Super Mario Kart R	Nintendo	Rennspiel	Ende 96
Super Mario RPG 2 [1]	Nintendo	Rollenspiel	1997
Tales of Phantasia 2 [1]	Taito	Rollenspiel	1997
Tetrisphere	Nintendo	Denkspiel	November
Top Gear Rally	Kemco/Boss	Rennspiel	1997
Top Gun	Spectrum Holobyte	Flugsimulation	k.A.
Turok: Dinosaur Hunter	Acclaim	Action	Februar 97
Ultra Combat	GTI	Action	1997
Ultra Descent	Interplay	Action	1997
Ultimate Racer	Acclaim/Probe	Rennspiel	1997
War Gods	Williams	Beat'em-Up	Frühjahr
Wayne Gretzky Hockey	Williams	Eishockey	Dezember
Wet Corpse	Vic Tokai	k.A.	k.A.
Wild Choppers	Seta	Action	Frühjahr 97
Wonder Project J2	Enix	Rollenspiel	Ende 96
XSW-1	Video System	Action	k.A.
Yoshi's Island 64 [1]	Nintendo	Jump'n'Run	Anfang 97
Zelda 64 [1]	Nintendo	Rollenspiel	Frühjahr 97

Anmerkungen: [1] erscheint wahrscheinlich für 64DD

Die in Anführungszeichen gesetzten Spielenamen sind entweder Arbeitstitel oder weisen auf die Fortsetzung eines indizierten Spiels hin ("Index-Gefahr").

Gerüchteküche

Ob die folgenden Spiele jemals für das Nintendo 64 erscheinen, wissen momentan nur die beteiligten Entwickler – und die schweigen beharrlich. Aus der Hundertschaft potentieller N64-Projekte haben wir die interessantesten und wahrscheinlichsten Titel herausgepickt.

TITEL	HERSTELLER	GENRE	TERMIN
Ace Driver	Namco	Rennspiel	k.A.
Alien Trilogy	Acclaim	Action	k.A.
Big Hurt Baseball	Acclaim	Baseball	k.A.
Jurassic Park 2 Lost Worlds	Dreamworks	k.A.	4.Quartal 1997
Metroid 64	Nintendo	Action-Adventure	1997
Probotector 64	Konami	Action	1997
„Strike" (Arbeitstitel)	Electronic Arts	Action/ Strategie	1997
St.Andrews Golf	Seta	Golf	1997



Die verschiedenen "Freak Boy"-Variationen auf einen Blick.

anlagung der Hedron-Spezies machen es möglich, daß Ihr Zeuge beeindruckender Morphs der Spielfigur werdet. „Freak Boy" benutzt allerlei herumliegende Gegenstände, die er sich in Kopf, Brust und Beine einverleibt. In den 25 verschiedenen Welten warten jedesmal neue Herausforderungen auf Euch. Entwickelt wird „Freak Boy" von der Spieleschmiede Burst.





"Freak Boy" auf Wanderschaft auf seinem besetzten Heimatplaneten: Köpfchen ist gefragt!

Williams

Der Arcade-Riese setzt auf 64-Bit-Power: Die Trilogie einer bekannt blutigen Automatenkeilerei ist für reifere Spieler sicher nicht so interessant wie die grafisch gehörig aufgepeppte Version einer indizierten Id-Ballerei. Mit „NBA Hangtime" und „War Gods" werden zwei weitere Arcade-Hits umgesetzt. Die polygonisierten Kriegsgötter sind mittlerweile für Januar angesetzt, da nach den umfangreichen Modifikationen der Automatenversion (die US-Kids fanden's nicht so toll) auch die Heimversion geändert werden mußte. "NBA Hangtime" dürfte etwas früher erscheinen und erfreut insbesondere die "NBA Jam"-Freaks. Das Fun-Basketball dürfte mit der Arcade-Fassung absolut identisch sein.

Fazit

Die Liste der N64-Projekte nimmt Gestalt an: Viele Spiele, auch von kleinen Entwicklern, machen auf der potenten Hardware einen soliden Eindruck. Nintendo's Eigenproduktionen lassen weiterhin auf qualitativ hervorragenden Nachschub hoffen. Doch die anfangs geweckte „Dream Team"-Mentalität (elitärer Entwicklerkreis) hat gelitten: Offensichtlich ist Nintendo aufgrund der Software-Knappheit bei der Auswahl der Lizenznehmer nicht mehr so wählerisch, und viele der angekündigten Spiele sind lediglich Umsetzungen längst bekannter Titel aus dem 32-Bit- und PC-Lager...



„Killer-Elite"

Ein Blick auf die Software-Liste zeigt's: Die Flut an Fortsetzungen und Updates von indizierten Action- und Prügelspielen nimmt kein Ende. Ganz im Gegenteil: Diese Titel sind in Übersee keine zweitrangigen Ergänzungsspiele, sondern werden als einzigartige Kaufargumente für das Nintendo 64 vermarktet. Nintendo höchstpersönlich hat einige dieser Killer-Hits im Programm und erweitert damit geschickt die Palette von familiengerechten Knuddel-Highlights. Das hat leider zur Folge, daß Nintendo Deutschland auf einige der wichtigsten Eigenproduktionen verzichten muß. Erstens aus Image-Gründen und zweitens aus rechtlichen und wirtschaftlichen Gründen: Wird ein Spiel indiziert, muß der Anbieter die Software von den Händlern zurücknehmen – das geht ins Geld. Somit läuft Nintendo Gefahr, die 32-Bit-Zielgruppe von 18-28 Jahren nicht mit passenden Produkten anzusprechen: Wer in der Spielhalle seinen mortalen Instinkten gehorcht, will zuhause nicht nur Karts steuern.

Ladenlokal

45131

Essen

Rüttenscheider Str. 181

Tel. 0201 / 777225

Ladenpreise können abweichen



Ladenlokal

40211

Düsseldorf

Kölner Str. 25

Tel. 0211 / 1649409

Ladenpreise können abweichen

SONY PLAYSTATION

Sony Playstation dt.	389,--
Pad	59,90
Padverlängerung	24,90
Negcon dt.	89,90
Memorycard	49,90
Memorycard Plus	89,90
Link-Kabel	49,90
RGB-Kabel	39,90
Gamebuster dt.	89,90
Lenkrad + Pedale	149,90
Alien Triologie e.PAL	89,90
Destruc. Derby 2 dt.	99,90
Andretti Racing dt.	89,90
Time Commando dt.	89,90
Tunnel B1 dt.	89,90
Return Fire dt.	99,90
Road Rash dt.	89,90
Blam Mashineh. dt.	89,90
FORMEL 1 dt.	109,90
Need for Speed dt.	89,90
Street Fighter Al. 2	89,90
Resident Evil PAL	89,90
Bubble Bobble dt.	89,90
Baphomets Fluch dt.	89,90
R.R. Revolution dt.	99,90
Discworld kompl. dt.	89,90
NHL 97 dt.	89,90
Po`ed dt.	99,90
A-Train dt.	99,90
Transport Tycoon dt.	99,90
NHL Powerplay dt.	89,90
Crash Bandicoot dt.	109,90

Gunship dt.	99,90
Track & Field dt.	99,90
Fifa Soccer 97 dt.	89,90
Blazing Dragon dt.	89,90
Burning Road dt.	99,90
Onside Soccer dt.	99,90
Jumping Flash 2 dt.	99,90
Top Gun dt.	99,90
Warhammer dt.	89,90
Worms dt.	99,90
Fade to Black dt.	89,90
Space Hulk dt.	89,90
Madden 97 dt.	89,90
Myst dt.	99,90
W. Commander 3 dt.	99,90
Tohshinden 2 dt.	99,90
Tekken 2 dt.	109,90
Bust-A-Move dt.	69,90
Sampres Tennis dt.	99,90
Raging Skies dt.	99,90
Chr. of the Sword dt.	99,90
Wipeout 2097 dt.	99,90
Pro Pinball dt.	89,90
PGA Golf 97 dt.	89,90
Beyond T. Beyond us.	119,90
Die Hard dt.	89,90

GUT INFORMIERT IN DIE ZUKUNFT



Sofort lieferbar, monatlich neu

Die aktuelle Ausgabe des Sony Playstation Magazine inklusive DEMO - CD (PAL)

Das Magazine ist in englisch

Jetzt bestellen zum Preis von

24.90 DM

zzgl. Versandk. 9,- DM

Folgende spielbare Demos sind auf dem oben abgebildeten Magazine Ausgabe 11: Crash Bandicoot, Broken Sword, Die Hard u.a.

Ab 13.11 Ausgabe 12 bei uns erhältlich !!!

Vorraussichtlich mit spielbaren Demos von: Wipeout 2097, Destuction Derby 2, Monster Truck u.a

NEU NEU NEU NEU NEU

Sony Playstation Video

Sofort lieferbar, monatlich neu

Video Nr.4
auf dem Video zusehen:
Tunnel B1, Smash Tennis, Project Overkill, Toplan Shooter, Spot goes to Hoolywood, Final Fantasy 7, Samurai Showdown 3, u.v.m.

SOFORT BESTELLEN
60 MIN * VHS**
NUR 19,90 DM





Saturn Magazine

Sofort lieferbar, monatlich neu

Saturn Total Magazine inkl. Demo CD (PAL)

Das Magazine ist in englisch

Jetzt bestellen zum Preis von

24.90 DM

zzgl. Versandk. 9,- DM

NINTENDO 64 US. AB
ANFANG NOVEMBER LIEFERBAR

Internetadresse: http://members.aol.com/gamestores/index.htm

Händleranfragen unter Fax 0201 / 777236

Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten. Versandk. 10,90 DM

SATURN

Gamebuster dt.	89,90
Adapter us. / jap.	59,90
Memory Backup	89,90
RGB Kabel	49,90
Pad Verlängerung	24,90
Sega Ralley dt.	99,90
Worldw. Soccer dt.	99,90
V. Fighter Kids dt.	89,90
Sim City 2000 dt.	99,90
Mysteria dt.	99,90
Tunnel B1 dt.	89,90
Gun Griffon dt.	89,90
Tomb Raider dt.	99,90
X-Men dt.	89,90
Shining Wisdom dt.	89,90
Alien Triologie e.Pal	99,90
Discworld dt.	99,90
Fifa Soccer 97 dt.	99,90
Road Rash dt.	99,90
Street Fighter Al. 2	99,90
Fighting Viper dt.	99,90
Destruction Derby dt	89,90
NFL Quarterback	99,90
P. Dragroon 2 dt.	99,90
Theme Park dt.	89,90
Need for Speed dt.	99,90
NHL Powerplay dt.	89,90
Rayman dt.	99,90
F1 Live	99,90
Nights dt. inkl. Pad	129,90
Story of Thor 2 dt.	89,90
Exhumed dt.	99,90

0201 / 777235


PlayStation

SEGA SATURN

PC CD ROM





SPEED KILLS

TUNNEL B1

MANIAC: „Mit explosiver Grafik und atemberaubenden Lichteffekten zeigt Tunnel B1, was aus der PlayStation herauszuholen ist…“ NEXT LEVEL: „Der Reiz dieser Grafikorgie wird durch die grandiose musikalische Leistung (von Chris Hülsbeck) und die vorherrschende Spannung verstärkt. Monumentale Orchester-Klänge sorgen für eine filmreife Untermalung.“ VIDEO GAMES: „Tunnel B1 ist die perfekte Mischung aus Raserei und Adrenalin-Action serviert mit intelligenten Missionen.“ FUN GENERATION: „Von der ersten Sekunde an ist man von der spektakulären Grafik, den aussergewöhnlichen Lichteffekten und dem bombastischen Orchester-Sound regelrecht erschlagen…“ „…für Action-Fans ein unumgänglicher Must Buy!“ PLAYSTATION MAGAZIN: „Die atemberaubenden Lichteffekte, der coole Sound sowie das Gameplay sind dermassen gelungen, dass man sich fragt, was noch besser werden soll.“



Alleinvertrieb für Deutschland

ocean® NEON LAGUNA VIDEO GAMES

Produzent: Kartsumi Aoki • **Design:** Hitoshi Nishio, King Joe, Yasuto Takahashi, Fukumoyan ua. • **Grafik:** Tako, Blbon, Sensei, Monkey Kick & Nezumi-Otoko • **Programmierung:** Meijin, Chabin Type-M, Panda, Morimichi Suzuki ua. **Sound:** Isao Ave, Yuko Kadota & Michio "XTC" Sakurai

Star Gladiator





Gleich kracht's gewaltig: Gamof's gefürchtete Wrestling-Manöver kosten Euch massig Energie.



Tod durch die Kreissäge: Euer Siegeshieb wird mit bombastischem Blitzgewitter gefeiert, Nimmersatte treten nach dem k.o. noch einmal verächtlich in den wehrlosen Gegner.

Nach bewährter 32 Bit-Tradition stellt Euch das fließende FMV-Intro die Star Gladiators vor: Wer's bist zum Abspann schafft, genießt das Ende ebenfalls in prächtiger Render-Kulisse.





PS Darauf haben Prügelspielfans gewartet: Als Capcom's 3D-Schlägerpremiere "Star Gladiator" in der MAN!AC-Redaktion eintrudelte, versammelte sich die gesamte Verlagsmannschaft im Spielezimmer. Selbst PC-Freaks riskierten einen Blick über die Schultern des selbsternannten Prügelspezialisten Olli.

Zum futuristischen Backpfeifenturnier lädt diesmal Skelettsamurai Bilstein, der unter den mächtigsten Kriegern des Universums neun Polygonschläger zum Duell auserwählte: Aus den Tiefen des Alls ist Gore angereist, der Euch mit seinem Streitkolben vermöbelt und mit Versteinerungszauber und Giftwolken paralysiert. Der edle Ritter Gerlet beeindruckt Euch mit seinem Plasma-Säbel und flotten Kicks, während Euch Tyrannosaurus Rimgal mit seiner Totenschädelkeule und wütenden Bissen in die Knie zwingt. Auch ein schickes Mädel ist mit von der Partie: June lenkt männliche Mitspieler mit ihrem knappen Kostüm ab und läßt anschließend ihren flinken Plasma-Kreisel walten.

Nachdem Ihr das heroische FMV-Intro bestaunt habt, findet Ihr Euch im Modimenü wieder: Anfänger klicken zunächst in den Trainingsmodus, um Specials und Combos zu üben und sich an die Steuerung zu gewöhnen. Im Group Battle-Modus wählt Ihr eine Mannschaft von drei bis fünf Kriegern, mit denen Ihr der Reihe nach gegen die Streitmacht des Computers oder Eures Kumpels antretet. Wollt Ihr diesen jedoch Mann gegen Mann besiegen, wählt Ihr den Versus-Modus. Um Bilstein im finalen Duell zu schlagen, nehmt Ihr per Arcade-Modus am Turnier teil: Nachdem Ihr Euren Lieblingskrieger ausgewählt habt, betretet Ihr die erste Kampfarena. Per Steuerkreuz stürmt Ihr auf den Gegner zu, weicht vorsichtig zurück, duckt Euch oder setzt zu einem kraftvollen Sprung an. Um in Hinter- oder Vordergrund auszuweichen, betätigt Ihr die Zeigefingertasten, die vier Feuerknöpfe stehen für Blocken, Tritte, Hiebe von oben nach unten und Schwertstreiche von rechts nach links. Um Euren Kontrahenten mit Flickflack und ausgefallen Manövern zu überraschen, drückt Ihr Richtungstaste und Hieb gleichzeitig. Kombiniert Ihr Steuerkreuzdrehungen und Schläge, führt Euer Streiter beinharte Specials aus: Rimgal flambiert den Feind mit seinem Feueratem, Saturn läßt seine Kreissäge am Boden entlangzischen und Gore speit dem Feind Gift und Galle ins Gesicht. Setzt Euer Gegenüber zum



Wer hoch fliegt, fällt tief: Zelkin schleudert Euch durch die Lüfte.



Im Schwitzkasten des Alien: Gore beherrscht ausgefallene Wrestling-Manöver und führt wuchtige Hiebe mit seinem Plasma-Streitkolben.



Mystischer Krieger der Konkurrenz: Saturn wirbelt Euch seine Kreissägen um die Ohren.



Vector im Laser-Rausch: Fühlt Euch nicht zu sicher, wenn Euch ein Gegner den Rücken zuwendet.



Abwechslung ist Trumpf: Alle Abwehr-Moves und Griffe verfolgt Ihr aus unterschiedlichen Perspektiven.



Das Ass im Ärmel: Einmal pro Kampf habt Ihr die Möglichkeit, einen mächtigen Powermove zu landen.



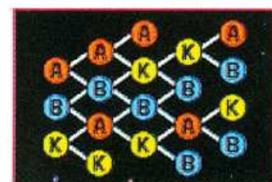
Voll in die Fresse: Gamof beendet seine Combo mit einem prasselnden Ohrfeigenregen.

Angriff an, wehrt Ihr entweder per Block ab oder kontert mit den gefürchteten Abwehrschlägen. Bei Tritten ist ein Abwehrschlag unmöglich, nimmt der Feind jedoch seine Waffe zu Hilfe, bricht ein Unwetter an Schlägen über ihn herein: Kombiniert Ihr Block und Hieb (oder Schwertstreich), setzt Euer Prügelknabe zum vernichtenden "Reflection"-Gegenschlag an. Gore kontert mit einer gewaltigen Salto-Attacke über den Gegner, Gerelt weicht aus und straft mit einem pfeifenden Säbelhieb. Profis lernen im Trainingsmodus die vielfältigen Combos, prasselt eine Schlagserie von bis zu fünf Treffern auf den Gegner ein, rundet Euer Streiter den Prügelrausch mit einem schmerzlichen Combofatality ab: Der wuschelige Gamof wirft sich über seinen Kontrahenten und landet eine Serie von wütenden Backpfeifen. Riesenrobot Vector schleudert seinen Feind hoch in die Luft und übt anschließend seine Künste im Zielschießen. Seid Ihr dem Feind nicht gewachsen, hilft Euer fieser Stretchmove: Per Tastenkombination verdoppelt Ihr die Größe Eurer Waffe oder Eure Kriegers, von dem anschließend nur noch die Füße auf dem Bildschirm zu sehen sind. Als letztes Ass im Ärmel ist nicht der Schubser über den Arenarand, sondern der alles vernichtende Powermove gedacht: Einmal pro Kampf habt Ihr die Möglichkeit, mit allen drei Schlagtasten gleichzeitig das Letzte aus Eurem Krieger herauszuholen. Während die Lichter im Hintergrund erlöschen, setzt Euer Held zum blitzenden Todesschlag an: Hayatos zischende Schwerthiebe im Sprung verfolgt Ihr nacheinander aus verschiedenen Perspektiven, Saturns surrendes Kreissägeninferno zieht grelle Blitze über den Bildschirm.

Um im Kampfgetümmel häufige Kombinationen einfacher zu gestalten, könnt Ihr die Zeigefingertasten im Optionsmenü selbst mit Tastenkombinationen belegen. Beherrscht Ihr alle Moves im Schlaf, wird es Zeit, die versteckten Krieger ausfindig zu machen: Diese erscheinen jedoch nicht in "Tekken 2"-Manier kurz vor dem Endkampf, sondern nur zu passenden Gelegenheiten: Erfüllt Ihr in einem Kampf geheime Bedingungen, gelangt Ihr in die versteckten Kampfarenen. Dort tretet Ihr zu einem einmaligen Duell gegen ausgefallene Gemüsekrieger an: Nutzt Eure Chance, denn der geheime Schläger akzeptieren kein Continue. Seid Ihr jedoch siegreich, steht der Kämpfer zur Anwahl bereit.

Im Effektgewitter habt Ihr kaum Zeit, die animierten Polygonhintergründe zu bestaunen: Im All ziehen Kriegskreuzer in die Schlacht, Gore's Alienstützpunkt wird von einem gigantischen Gehirn überwacht, das in einem Glascontainer friedlich vor sich hin blubbert. Auch durch die Arena ziehende Nebelschwaden und Blitzgewitter am Horizont fallen im Kampf nur Schaulustigen auf, zumal der Hintergrund meist von Wisch- und Blitzeffekten verdeckt wird. *oe*

Für Combo-Fans und Special-Freaks hat Capcom die praktische Trainingsarena eingebaut: Ähnlich dem "Tekken 2"-Trainingsmodus wählt Ihr Euren Lieblingskrieger und einen beliebigen Feind, der jede Schandtat willig über sich ergehen läßt. Leider existiert keine Liste mit Special-Moves, dafür findet Ihr in der rechten oberen Ecke eine ausführliche Combo-Karte für Euren Helden. Jede abgeschlossene Combo wird von Eurem Krieger mit einer wuchtigen Combo-Fatality abgerundet, der Weg dorthin steht Euch jedoch frei.



SPIELSPASS 85%

STAR GLADIATOR EPISODE: I FINAL CRUSADE

HERSTELLER: Capcom
SYSTEM: Playstation
ZIRKA-PREIS: 100 Mark
GRAFIK: 88%
SOUND: 84%

Flotter 3D-Schläger mit sympathischen Weltraumhelden, gewaltige F/X, umfangreichem Combo-Sortiment und genauer Steuerung.

AB 16

! Mit "Star Gladiator" hat Capcom wieder einen Volltreffer gelandet: Steuerung und Kollision sind pixelgenau, das umfangreiche Special- und Combo-Sortiment garantiert selbst Hardcore-Spielern schlaflose Nächte bis weit ins neue Jahr. Obendrein glänzt der Prügelhit mit den coolsten Wisch- und Blitzeffekten seit Konsolengedenken und setzt in Sachen Prügel-FX neue Maßstäbe. Nur im Vergleich zu "Tekken 2" wirkt "Star Gladiator" kampftechnisch etwas unterlegen: Feinheiten wie Tritte aus dem Stand zum Knie (um die Deckung zu öffnen) sind nicht möglich, der Feuerknopfblock ist gewöhnungsbedürftig und im Eifer des Gefechts umständlich. Dafür motivieren die gut versteckten Geheimschläger ungemein, die groovigen Synthieklänge im Hintergrund sowie pfeifende Hiebgeräusche runden "Star Gladiator" zur unumstrittenen Pflichtprügelei für alle Beat'em-Up-Fans ab.

Oliver Ehrle



Alien Gore hat die Anatomie seiner Gegner studiert: Mit der passenden Combo tritt er dem Feind in die Leiste.



Erstarre in Ehrfurcht: Mit dem Versteinerungszauber lähmt Gore seine Gegner für einige Augenblicke.


Flieg und stirb: Vectors kombinierter Katapult-Laserschuß ist die Krönung einer Fünf-Hit-Combo.

Andere Versionen
Derzeit sind keine weiteren Versionen geplant.

Entwicklung: Psygnosis, GB • **Produzent:** Greg Duddle • **Programmierung:** Erwin Kloibhofer • **Grafik:** Henk Nieborg • **Sound:** Andrew Crowley

Lomax in Lemmingland

PS Während die Anhänger traditioneller Jump'n'Runs auf den zweiten Einsatz von "Rayman" warten, hüpft ein Lemming ins für ihn unbekannte Genre: Lomax ist der letzte unverzauberte Vertreter seiner Art und springt auf, sein in willenlose Zombies verwandeltes Volk zu retten. Nebenbei fühlt Ihr dem Urheber der Misere, dem erzbösen Ed, auf den Zahn und macht ihm den Garaus.

Im feschen Ritter-Outfit wandert der Helm-bewehrte Held auf detailliert gezeichneten Pfaden seitwärts, während bis zu fünf Parallax-Ebenen räumlichen Eindruck herbeizaubern. Doch auch spielerisch ist dieser Effekt nutzbar: Euer Niedlich-Recke vermeidet Hindernisse, indem er in einigen Abschnitten einfach nach hinten wandert (der Hintergrund zoomt flüssig heran), einen Umweg macht und anschließend mit stolzgeschwellter Brust wieder in den Vordergrund trabt. Ab und zu plündert der Retter herumliegende Vasen: In den zerbrechlichen Objekten schlummern zusätzliche Fähigkeiten, die im Laufe des Abenteuers sinnvoll eingesetzt werden. Per rotierendem Helmbusch überfliegt Ihr unsicheres Terrain, mit dem Greifhelm überwindet Lomax größere Distanzen; Der schlaue Helm-Harnisch schwingt sich zu entfernten Pfosten und zieht seinen Träger einfach hinterher! Ständig zur Verfügung steht dem Nager seine Wirbelattacke, die auch dem tasmanischen Teufel Taz zur Ehre gereichen würde: Ohne Schwindelgefühle rast Ihr als lebender "Twister" in bösartige Friedhofsgeister, seelenlose Zombies und andere unheimliche Wesen, die sich als Artgenossen entpuppen. Berührt Ihr Eure Lemmings-Kumpel, erholen die sich auf einen Schlag von der dunklen Magie des bösen Ed und hoppeln erfreut von dannen.

Nach jeder Spielstufe, die aus diversen Abschnitten besteht, wird Euch ein Paßwort gereicht. Aber Vorsicht: Auch die bereits verbrauchten Credits (drei habt Ihr zur Verfügung) sind darin festgehalten. *cb*


Zurückverwandelte Artgenossen verabschieden sich auf Lemmings-typische Weise: Sie klappen feierlich ihren Regenschirm auf. Lomax dagegen zieht weiter...

Nachdem Ihr Eure spezielle Lemming-Fähigkeit im Karussell angewählt habt, benutzt Ihr sie mit der Rechteck-Taste.


Krampfhaft überlegt Lumox, welche Fähigkeit ihm wohl weiterhelfen mag.

Diese Fähigkeiten sind jedoch begrenzt (Ihr habt z.B. nur fünf Holzbohlen zum Brückenbauen dabei). Um versehentliche Anwendungen zu vermeiden, wählt Ihr nach der Ausführung am besten eine Fähigkeit an, die Ihr nicht besitzt: Nichts ist nerviger, als dringend benötigte Specials zu verschwenden!


Im unheimlichen Friedhofs-Abschnitt steigen Lemming-Zombies in "Ghouls'n'Ghosts"-Manier aus dem Erdreich empor.


Geschafft: Lomax entkommt den Felsbrocken, indem er über die Brücke in die Vordergrundebene flüchtet.


Beißfreudige Haie machen die Überfahrt mit dem Holz-Boot zum Abenteuer: Schnappend springen sie auf Euch zu!

SPIELSPASS **80%**

HERSTELLER: Psygnosis
SYSTEM: Playstation
ZIRKA-PREIS: 100 Mark
GRAFIK: 74%
SOUND: 61%

Gelungener Genrewechsel: Traditionelles Jump'n'Run mit putzigen Lemming-Charakteren und ideenreichem Level-Design.

Mit einiger Zurückhaltung ging ich an den Test heran: Ein Jump'n'Run im 16-Bit-Stil? Schließlich hielt sich auch meine "Rayman"-Begeisterung in Grenzen. Doch schon nach einigen Minuten kam der Spaß und begleitete mich den gesamten Test hindurch. Ganz dezent bringen die Designer (erfanden davor "Flink" auf dem Mega Drive) die Fähigkeiten der Playstation ein: Ein knarzender Ast hier, ein zoomender Bösewicht im Heißluftballon dort, und als Krönung der gelungene Wechsel der Spielebene und feine Parallax-Effekte. Der abwechslungsreiche Spielablauf motiviert, die nette Musik wird von Lemming-Geseufze und Kuh-Gemuhe wundervoll ergänzt. Frust gibt's im Gegensatz zu anderen Hüpfern wenig: Die anwählbaren Fähigkeiten bereichern den Spielablauf statt ihn komplizierter zu gestalten. Ein sympathisches Jump'n'Run, das für Genre-Profis allerdings etwas zu leicht sein dürfte.

Christian Blendl


Durch Eure Wirbel-Attacke zerschmettert Ihr die tönernen Vasen: Sammelt die Münzen für Extraleben!

Andere Versionen
Umsetzungen sind zur Zeit nicht geplant.

Entwickler: Insomniac Games, Inc. • **Künstlerische Leitung:** Ted Price, Catherine Hardwicke • **Programmierung:** Alex Hastings, Brian Hastings • **Grafik:** Craig Stitt, Travis Price, David Ehlers • **Sound:** David Bergeaud, Rich Cusano • **Video-Produktion:** Michael Joyce Productions

Disruptor

Mit einer mäßig aufwendigen Videoproduktion begleitet "Disruptor" Eure Karriere als









Willkommen bei den Lightstormers: Ganz oben Euer Boss, der Präsident.

"Lightstormer". Oben seht Ihr Szenen aus den einleitenden Filmchen. Auch nach jeder absolvierten Spielstufe entwickeln sich die Ereignisse weiter. Euch erwarten einige seltsame Vorkommnisse...



Volltreffer mit der "Lock-on-Cannon": Der Unterschlupf des ultimativen Gegners befindet sich in der Erdumlaufbahn...



Auf dem Neptunmond "Triton" durchquert Ihr große Freigelände, die von Riesenfliegen bevölkert sind.



In Mission 3 zerstört Ihr alle drei Schaltpulte des Schwerkraftsystems und teleportiert Euch sofort heraus...

PS In ferner Zukunft drohen der menschlichen Rasse und ihren Siedlungen zahlreiche Gefahren. Doch wenn die "Lightstormer"-Eliteeinheit ausrückt, dann brennt's wirklich: Diese Profis arbeiten schnell, effizient und tödlich, um die Sicherheit der menschlichen Weltraumkolonien zu gewährleisten. Ihre Gegner: Gut ausgerüstete Terroristen, Raumpiraten, rabiate Wesen aus den Randgebieten der Galaxis. Doch der härteste Gegner lauert da, wo ihn niemand vermutet hätte...
Als "Lightstorm"-Soldat Jack meldet Ihr Euch zusammen mit Eurem Kameraden Troy zum ersten Einsatz. Euer kommandierender Offizier Blake, der direkt dem Präsidenten der freien Welt untersteht, schickt Euch zuerst auf einige Trainingsmissionen, um Eure Fähigkeiten zu testen. Danach wird's ernst: Harte Missionen testen Euer Geschick. Die Einsätze werden durch FMV-Sequenzen ergänzt, die Eure Karriere illustrieren: Mit jedem Auftrag kommt Ihr dem ultimativen Bösewicht näher, der das Schicksal der Menschheit auf finstere Weise beeinflußt.
"Disruptor" ist ein Ego-Shooter, bei dem Ihr auf verschiedenen Planeten in actionreiche Gemetzel und knifflige Gefechte verwickelt werdet. Neben der Sprungfunktion, mit der Ihr größere Abgründe überwindet, beherrscht Euer "Lightstormer" auch das Genre-übliche "Strafing", einen schnellen Seitschritt, ohne die Blickrichtung zu ändern. Wie üblich benutzt Ihr ein ansehnliches Waffenarsenal, um Euch Droiden, Aliens und Mutanten vom Leib zu halten. Ihr startet nur mit einer Pistole bewaffnet, doch schon bald findet Ihr zusätzliche Waffen, wobei manche Extras gut versteckt sind. Ist Eure Auswahl komplett, entscheidet Ihr Euch zwischen den Typen "Phase Rifle", "AM Blaster", "Lock-on Cannon", "AM Cyclone", "Phase Repeater", "Plasma Lance" und Zodiac". Beachtet den Munitions-Typ: Laser-ähnliche Waffen etwa sind deutlich effektiver gegen organische Lebensformen als gegen mechanische Roboter. Doch "Disruptor" beschränkt sich nicht auf das Benutzen der Waffe, von der Ihr am meisten Munition herumtragt. Neben



Rebellion auf dem Jupiter: Vor Euch steht ein Terrorist!



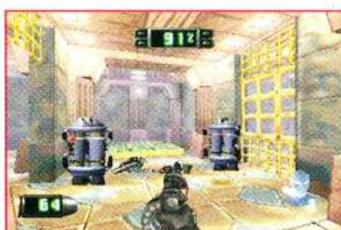
Weltraum-Piraten haben eine Raumplattform überfallen – Ihr terminiert alle Aliens auf der Station.



Showdown im Eislabyrinth: In der Antarktis tretet Ihr gegen außer Kontrolle geratene Mutanten an.









Links ein Alien-Unterschlupf auf dem Mars. Mitte links: Ein ED-209-Verschnitt lädt seine Werfer-Arme auf. Die Droiden (Mitte rechts) sind friedlich und greifen nur bei Beschuß an: Laßt sie in Ruhe!

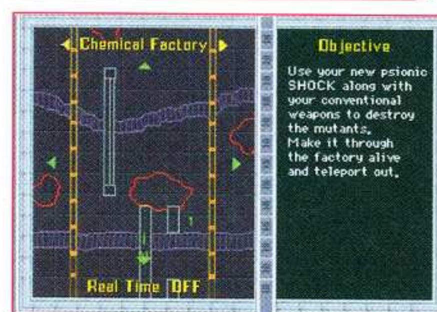

Mit der Joypadbelegung freundet Ihr Euch schnell an, per Start-Taste erreicht Ihr das bordeigene Info-System.


Nachdem sich die Türe öffnet, feuert Ihr mit dem "AM Cyclone"-Werfer in die verdutzten Wachsoldaten: Ein brachiales Feuerwerk!

Euren physischen Waffen müßt Ihr mit Hilfe eines Nervenimplantats Euer Gehirn einsetzen: Je mehr "Psion"-Einheiten Ihr auflest, desto wirkungsvoller verwendet Ihr Eure psychische Energie gegen Eure Feinde. Mit dem "Drain"-Strahl klaut Ihr lebenden Feinden ihre "Psion"-Einheiten, die herumschweben und innerhalb weniger Sekunden verschwinden. Daher müßt Ihr rasch angreifen, um die frischen Einheiten zu erhaschen. Je nach spirituellem Psion-Guthaben begnügt Ihr Euch mit dem simplen "Shock" (geringe Reichweite, jedoch gute Nahkampfwirkung) oder vernichtet Feinde durch Wände hindurch mit dem geistig erschöpfenden "Terablast". Auch heilen ist erlaubt: Für 20 "Psions" erhaltet Ihr 20 Prozent Eurer Energie zurück.


Mit dem popeligen "AM Blaster" richtet Ihr nicht viel aus: Die hünenhaften Wachroboter schießen mit der effektiveren "AM Cyclone" zurück.

Euer "Disruptor"-Einsatz führt Euch durch 13 teils äußerst umfangreiche Abschnitte, bei denen sich beinharte Action-Gefechte mit einfachen Sprungpassagen abwechseln. Mit der dreh- und begehbaren Karte, die Ihr per "Select"-Druck aktiviert, kommt Ihr auch in unübersichtlichen Labyrinth-Komplexen zurecht. Euer Hauptquartier schickt Euch erst auf den Jupiter. Später verschlägt es Euch zum Planeten Triton, wo menschliche Terraformer ein mysteriöses Schicksal ereilte. Danach stöbert Ihr auf dem Mars in Alien-Ruinen, bevor Ihr, zurück auf der Erde, außer Kontrolle geratene Mutanten in der Antarktis bekämpft. Kurz danach werdet Ihr zu einem Reaktor-Kernbruch auf "New Atlantis" gerufen: Doch die Notfall-Teleporter sind nicht da, wo sie eigentlich sein sollten. Langsam begreift Ihr, warum die Dinge in den Kolonien aus dem Ruder laufen...



Per "Select" aktiviert Ihr die dreh- und scrollbare Karte, rechts prüft Ihr Euren Missions-Auftrag.

Habt Ihr gerade keine Memory-Card zur Hand, notiert Ihr Euch nach jedem absolvierten Level ein Paßwort. Ungeübte Söldner nutzen einen speziellen Trainingsmodus. *cb*

Nach einfachen Missionen zu Beginn sehen sich die "Lightstormer" mit immer schwereren








Langsam erkennt Ihr die wahren Zusammenhänge: Jack wacht auf!

Aufgaben konfrontiert: Einige sterben im Einsatz, und auch Jack entgeht nur durch Zufall dem sicheren Tod im Inneren eines Reaktors. Was hat die schöne Eve mit dem Ganzen zu tun?

SPIELSPASS 79%

DISRUPTOR
NEW GAME
LOAD GAME
PRACTICE MODE
PASSWORD
MEMORY CARD OPTIONS
CONTROLLER OPTIONS
SOUND OPTIONS
CREDITS

HERSTELLER	Acclaim
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	79%
SOUND	71%

Innovativer Ego-Shooter, der mit knackig-dramatischen Missionen und hervorragender Grafik anhaltend motiviert.

AB 16

! Na also, es gibt doch noch Innovationen im Ego-Shooter-Genre! Der "Disruptor"-Soldat hetzt seinen Gegnern Gedanken auf den Hals, um seine Wunden zu heilen: Schon bald giert Ihr mehr nach den feindlichen "Psions" als nach Gegnervernichtung. Das umgehende Verschwinden herumschwebender Hirn-Boni zwingt Euch in dramatische Gefechte mit Mutanten, Aliens und Terroristen: Panisch flüchtet Ihr um die Ecke, nur um frisch gestärkt und mit vernichtendem "Terablast" wieder aufzutauchen und der Bande den Rest zu geben. Neben bewährten Genre-Elementen wie verwinkelten Raumstationen und fiesen Gegnern warten auch einige Extras auf findige Söldner. Leider packten die Designer nur 13 (teilweise extrem harte) Levels auf die CD: Für mehr Spielstufen hätte ich gerne auf die FMV-Inszenierung verzichtet. Trotzdem: Geübte Genre-Fans dürfen unbesorgt loslegen!


Christian Blendl





Die abwechslungsreichen Missionen schicken Euch auf Raumstationen, fremde Planeten und entlegene Bereiche auf der Erde. Das zweite Bild von links zeigt einen außerirdischen Soldaten, der sich in einem grellen Lichtblitz dematerialisiert.

Andere Versionen
Derzeit sind keine Umsetzungen geplant.

Entwickler: AM2, Japan

Virtua Cop 2



Das Zieldisplay markiert Euer aktuelles Opfer – wer außerdem Fässer und Kisten zerlegt, findet Bonuswaffen wie die MG (rechts).

Entgegen dem gradlinigeren Vorgänger passiert Ihr in jedem Level Wegabzweigungen: Ihr ballert auf ein Straßenschild, um mit Eurem Streifenwagen anschließend zur Innenstadt oder dem Frachthafen durchzustarten, schlagt in den Korridoren eines Traumschiffes Eure Wunschrichtung ein und begutachtet im dritten Abschnitt den neuen "Saturn Way": Der Ballerkurs wurde extra für Segas Konsolen-Hardware entwickelt. Wer den Automatenkurs verfolgen will, entscheidet sich für die "Arcade Line".

Wegabzweigung: Eure Cops entscheiden sich für die "Arcade Line " oder den neuen "Saturn Way".

Segas Polygon-Duo startet zur zweiten 3D-Streife. Neben den beiden Gamegun-Veteranen posiert eine fesche Polizistin auf der Packung – nach dem Einschalten entpuppt sich das Render-Mädel allerdings als Cover-Girl. Der weibliche Neuzugang wagt sich weder auf's heiße Texture-Pflaster, noch offeriert die Blondine eine Dreispieler-Option.

Wie im ersten Teil ballert Ihr Euch in beliebiger Reihenfolge durch drei unterschiedliche Verfolgungsjagden und schießt mit der beigelegten Gamegun (in spielzeuggerechtem Himmelblau)schwere Jungs über den Haufen. Wer seinen "Virtua Cop 2"-Silberling zum ersten Mal einlegt, stellt vor dem Einsatz seine Knarre ein: Habt Ihr auf einer Zielscheibe ins Schwarze getroffen, wird Eure Justierung im Backup-Ram gespeichert. Egal ob Ihr einen Knick in der Optik habt oder am anderen Zimmerende hockt – Euer Schußwinkel wird akkurat berechnet. Wer sich noch immer nicht fit für den Ernstfall fühlt, verbessert auf dem Schießstand seine Zielsicherheit und durchlöchert humanoide Papp-Silhouetten. Nietet Ihr sämtliche Aufsteller im Schlaf um, wagt sich Euer Cop an die bleihaltige Luft von Sega City: Ihr nehmt entweder in mutigem Alleingang oder mit einem Kumpel eckige Kriminelle aufs Korn. Unerfahrene Cops stülpen sich vor dem Einsatz ein virtuelles Ziel-Display über den Polygonschädel: Die computergesteuerte Brille blendet bunte Fadenkreuze über dem nächsten Gangster ein und erleichtert Euch die Zielwahl. Ballert Ihr ohne digitales Visier um Euch, müßt Ihr Euch nach eigenem Gutdünken für ein neues Ziel entscheiden: Wer den falschen Gegner erwischt oder einen Ganoven hinter der Deckung übersieht, wird schnell durchsiebt - Eure Optionseinstellung bestimmt, ob der Cop bis zum nächsten Continue neun Treffer einstecken darf oder der schwachbrüstige Virtua-Officer bereits nach dem ersten Treffer in die Knie geht. Wie im ersten Teil ist filigranes Zielen gefragt: Eure Widersacher hechten von Deckung zu Deckung, werfen sich hinter Kistenverschläge und eröffnen sogar aus fahrendem Auto das Feuer auf Euch. *rb*



Trotz brutalem Ambiente blutfrei: Ob Euch eine Kugel erwischt, seht Ihr an einem Pixel-Sprung im Fernsehschirm.



Verfolgungsjagd auf der Autobahnbrücke: Die Verbrecher haben sich in einem LKW-Anhänger verschanzt.



Der Gangster ist der Exekution entkommen: Mit einem "Justice Shot" ballert Ihr ihm die Knarre aus den Griffeln.

Auch wenn der spielerische Gehalt von Segas Gamegun-Schlacht in eine Patronenhülse paßt - trotz penetranter Gradlinigkeit bereitet Euch kaum ein anderes Action-Spiel so viel Ballervergnügen. Wenn Ihr mit ein paar souveränen Meisterschüssen die nächste Gegnertraube erledigt habt und Euch von allen Seiten Explosionssplitter ums Ziel-Display zischen, weißt der Arcade-Fan, warum er sich mit Sega für den erfahrensten Spielautomaten-Produzenten entschieden hat. Wer auf spannend inszenierte Gefechte steht und unkomplizierte Rambazamba-Action erleben will, kommt um Segas Cop-Duo nicht herum. Besitzer des Vorgängers reagieren allerdings mit verhaltener Enttäuschung: Trotz detaillierterer Optik und cleverem Gegner-Design reichen Dynamik und Kameraschwenks nicht an den Vorgänger-Charme heran. Dennoch: Ein gutes Spiel mit altbekannten Features.

Robert Bannert

SPIELSPASS 75%

HERSTELLER Sega
SYSTEM Saturn
ZIRKA-PREIS 100 Mark
GRAFIK 80%
SOUND 60%

Gamegun-Exekutive in Sega-City: Kompromißloses Arcade-Scharmützel mit tollem 3D-Szenario und Polygon-Gaunern.

AB 16

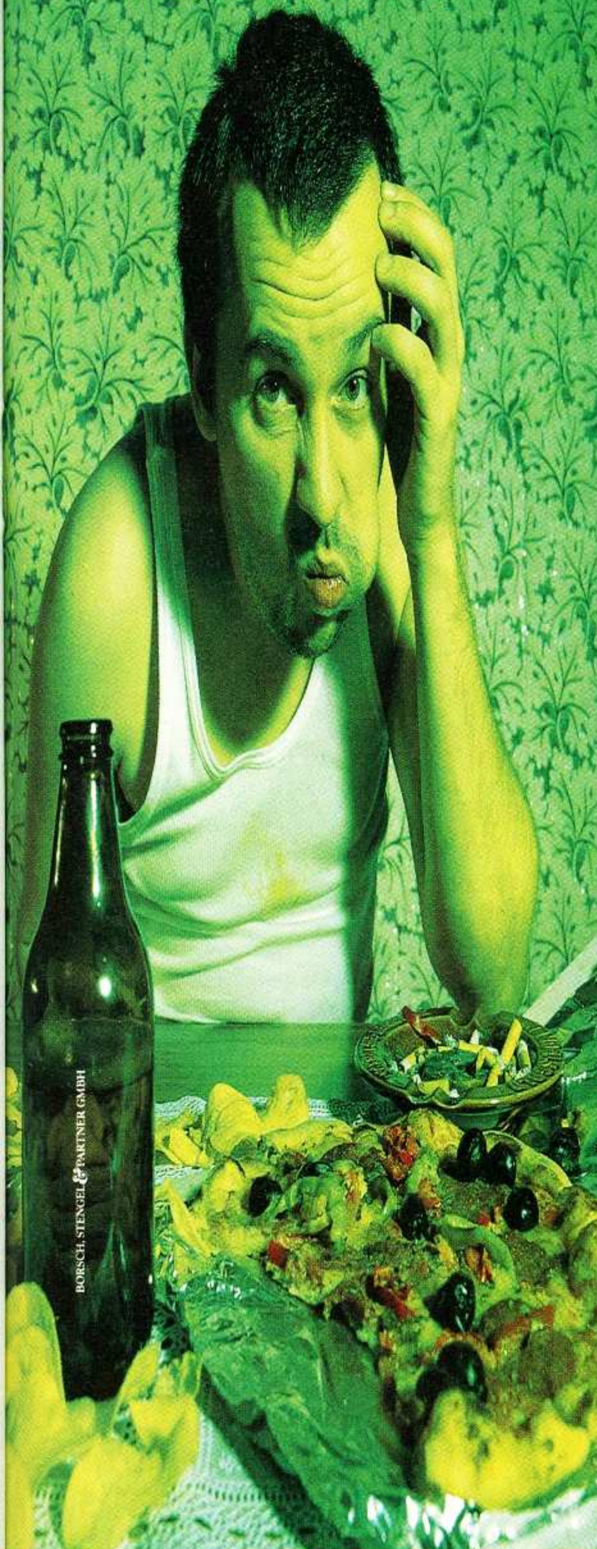






Geiseldrama auf dem Traumschiff: Ihr stürmt das Verwaltungsbüro, ballert im Luxus-Liner Drogenbosse über den Haufen und besiegt ein Gauner-Schwadron mit Raketengurten.

Durchschnittlich verdrückt der deutsche Fußballfan 10 Flaschen Bier, 2 Pizzas und 3 Tüten Chips pro Länderspiel.



International Superstar Soccer Deluxe ist so bombenscharf, da wirst Du kaum zum Essen kommen.

Bald auch für PlayStation









MÜLLER-BOMBE STATT ZAHNARZT-PLOMBE.
DER SNES-KLASSIKER JETZT AUCH FÜR MEGA DRIVE.

Olé, Olé, Olé!!! Bombenstimmung mit International Superstar Soccer Deluxe. **Maniac 11/95:** „... das beste Fußball, das man in digitaler Form erleben kann ... das Videospiel des Jahres." Wertung: 90%. **TOTAL! 11/95:** „... Wahnsinn, was KONAMI uns mit diesem Programm beschert!" Note: 1. **Videogames 11/95:** „Das neue, beste SNES-Fußball aller Zeiten heißt wieder ISS ..." Wertung: 90%. **Gamepro 12/95:** „... ohne Übertreibung kann man von einer perfekten Fußballsimulation sprechen." Note: 1. **Fun Generation 11/95:** „... der nochmal gesteigerte Realitätsgrad wird Begeisterungsstürme hervorrufen." Wertung: 9/10. Zurück zur Werbung ...



KONAMI XXL SPORTS SERIES



Präsentiert von:

ran SAT.1 - FUSSBALL



KONAMI (Deutschland) GmbH, Postfach 560180, 60406 Frankfurt

Entwickler: Vivid Image, England • **Produzent:** Mevlut Dinc • **Spieldesign:** Mevlut Dinc • **Programmierung:** Steven Dunn • **Grafik:** Jean Marc, Geffroy und Sebastian Biconne, Arnaud Kotelnikoff, Pierre Truong, David Garcia, Sadrine Maigret, Geoffroy De Cressy, Fabrice Holbe, Charlie Hasdell, Robert Brodie • **Sound:** Stèphane Bellanger, Frédèric Decreau, Didier Lord, Sylvain Brunet, Daniel Masson, Olivier Mortier, Guillaume Billaux, Raphaèle Merono

Streetracer



Gerangel auf Sumo Sans japanischem Kurs. Im Hintergrund bewundert Ihr die Wolkenkratzer von "Neo Tokio".



Rast Ihr mitten durch den Gegnerpulk, bricht eine Rauferei aus: Ihr drängt die Feinde mit Faustschlägen zur Seite.

Abgesehen vom "Practice"-Modus und vom "Head to Head"-Rennen (in denen Ihr Gegner und Kurs frei selektieren könnt), meßt Ihr Euch in drei Championship-Ligen mit der "Streetracer"-Meute. Jeder Fahrer hat seine eigene Bronze-, Silber- und Gold-Cup-Strecke. Nur wer den ersten Platz belegt, steigt in die höhere Klasse auf und genießt eines von drei unterschiedlichen Cartoon-Videos.



Das genervte Karnickel wird in drei Zeichentrickeinlagen von Euch überrollt.




Ubi Softs "Streetracer" brausen zum zweiten Mal durch die Mode-7-Spuren von "Super Mario Kart". Wie im 16-Bit-Vorgänger fegen acht Comic-Raser über einen knalligen Rumble-Parcours. Um Euren Racing-Rowdies genügend Spielraum für Spezialmanöver und rücksichtslose Rempeleien zu lassen, wurden die Kurse als flache Ebenen mit breiter Fahrbahn angelegt. Auf dem Super Nintendo hatte sich das Fünf-Mann-Team an die bewährte Mode-7-Technik gehalten, die Playstation-Bahnen hat man statt dessen aus Polygonen gebastelt und mit Ambiente-gerechtem Schmuckwerk verziert: Neben Zäunen, Zuschauertribünen, Torbögen und Gebäuden hat sich Vivid Image mit Hügeln und felsigen Gebirgsausläufern um ein abwechslungsreiches Landschaftsbild bemüht. Im Hintergrund scrollen Parallax-Ebenen und zerrupfte Wolkenbänke an der PS-Meute vorüber. Statt das Spiel einfach von einer Hardware auf die andere runter zu konvertieren, hat man Vor- und Nachteile der beiden Geräte ausgelotet und Hardware-optimierte Versionen geschaffen: Auf der Playstation konstruierte Vivid Image sowohl Untergrund als auch Objekte aus Polygonen. Um lästigen Texturverzerrungen und 3D-Ausfällen vorzubeugen, wurde jede Fläche aus einer Unzahl kleinerer Objekte zusammengesetzt. Für die Saturn-Variante haben sich die Entwickler dankbar auf die Playfield-Option gestürzt und für einen flüssigeren Spielverlauf tüchtig Polygone eingespart – neben der Strecke wurde eine bunte Wolkendecke als eigenes Spielfeld definiert. Das Resultat: Der Playstation-Himmel wurde als Hintergrundelement über 2D-Optiken wie eine türkische Metropole oder einen Mount Rushmoore mit den "Streetracer"-Charakteren geklei-stert. Saturn-Fahrer liefern sich Kart-Duelle unter einem dreidimensionalen Firmament mit akkuratem Schattenwurf. Dafür wurden Hügelketten und Felsen wegrationalisiert – statt dessen gibt's eine Vielzahl zusätzlicher Objekte wie Eisenbahnbrücken, einen detailgetreuen Truck oder riesige Osterinsel-Köpfe. Besonders verblüffend: Auf der Playstation geizte man mit durchsichtigen Flächen, für den Saturn hat Vivid Image enthusiastisch herumgetrickst und Hardware-unübliche Transparenzeffekte wie sanfte Pop-Up-Ausblenden und Wasserflächen mit Tiefenillusion gezaubert. Die acht Racer-Sprites wurden aus den 16-Bit-Vorgängern übernommen und um zusätzliche Perspektiven bereichert: Die munteren Cartoon-Raser zeigen aus jeder Kameraeinstellung die korrekte Kart-Seite. Auch wenn Ihr Euch zwischen vier unterschiedlichen Kameraeinstellungen für eine neue Perspektive entscheidet, wird flüssig um die Figuren herumgeschwenkt: Ihr verfolgt die Raserei aus



Auf der Playstation wird Euer Sprite beim Wechsel in die Egoperspektive transparent herangezoomt.



Saturn und Playstation im Vergleich: Auf der Sony-Hardware macht sich Surfs Strandkurs recht trist.



Der Saturn-Parcours dagegen erlaubt Euch mit ungewöhnlichem Transparenzeffekt einen Blick auf den Meeresgrund.



Um die schwierigsten Kurse auswendig zu lernen, wechselt Ihr in die übersichtliche Dreiviertelansicht.

SPIELSPASS 80%

(C) Vivid Image 1996

HERSTELLER: Ubi Soft
SYSTEM: Playstation
ZIRKA-PREIS: 100 Mark
GRAFIK: 75%
SOUND: 80%

"Mario Kart"-Raufereien mit witzigem Comic-Szenario und toller Party-Option: Bis zu acht Spieler drängeln sich vor zwei Multitaps.

AB 6

Andere Versionen
Derzeit ist keine Umsetzung geplant.



Im "Micro Machines"-üblichen Miniaturmodus büßen Eure Rowdies Prügel-Option und Spezialmanöver ein. (Saturn)



Osterinsel-Statuen, Basthütten und Hängebrücken statt Hügeln auf Szulus Steppenstrecke (Saturn).



Spezialfähigkeiten kann nur nutzen, wer eifrig Sterne sammelt: Helmut rüstet sein Töff-Töff zum Flugvehikel um. (Saturn)

der "Mario Kart"-üblichen Rückansicht, zoomt den Fahrer in die kompliziertere Ego-Einstellung oder entscheidet Euch für einen von zwei Dreiviertel-Perspektiven. "Micro Machines"-geübte 16-Bit-Raser wechseln vom "Normal"- in den "Micro"-Modus und düsen mit Miniatur-Mobilen über die Strecke. Allerdings büßen Mini-Racer die "Mario Kart"-übliche Special-Option ein: Wer im Normalmodus fährt, sammelt eifrig Bonussterne, Energie-Extras sowie Raketen-Sprites auf. Ihr sackt Zusatzpunkte ein, donnert mit Kerosin-gespeistem Raketenantrieb über den Parcours oder heizt drängelnden Kontrahenten mit einem von zwei Sondermanövern ein: Der dicke Sumo-San versetzt Euch einen Elektroschock, Magier Hodja zerrt Euer zappelndes Sprite in die Luft. Monster-Junior Frank Instein hetzt Euch einen schaurigen Lakenspuck auf den Hals, Flieger-Veteran Helmut klinkt Tragflächen aus und verwandelt seinen rostroten Oldtimer in einen Doppeldecker. Wenn Trucker Biff seine Monsterhupe aus dem Kofferraum packt, gibt es einen Satz glühend heiße Segelohren. Sitzt Euch die Konkurrenz im Nacken, und habt Ihr bereits sämtliche Specials verbraten, setzt Ihr auf altbewährte Handarbeit und schmettert dem Gegner Eure Faust in die Pixel-Visage. Hardcore-Rowdies trainieren Ihre Schlagfertigkeit im "Rumble"-Modus: Ihr brettert unter tosendem Zuschauerbeifall durch eine Bonus-gespickte Arena und gebt den Widersachern Saures. *rb*

! Mev Dincs 32-Bit-Debüt grenzt an ein technisches Wunder: Aufwendige Hintergrundoptiken, flotte Steuerung sowie clevere Gegner – und das alles bei 50 Bildern pro Sekunde. "Streetracer" ist weder so rasant noch so komplex wie die realistischeren Highlights, prügelt sich aber mit dem flüssigsten Spielverlauf und dem besten Mehrspieler-Modus zum Spielspaß-Finish durch. Sorgen die acht Comic-Figuren schon im Solo-Modus für rabiates Fahrvergnügen mit taktischer Note, kommt beim Multitap-Spiel mehr Schadenfreude auf als bei jedem anderen 32-Bit-Titel. Wir legen Euch das Vierspieler-Rennen ans Herz – beim unübersichtlichen Acht-Racer-Gedrängle (über zwei Multitaps) leidet das Mobiliar. Besonders die Saturnversion begeistert als bester "Mario Kart"-Ableger: Vivid Image hat sämtliche Hardware-Stärken erkannt und trickreich genutzt.



Robert Bannert

SPIELSPASS **81%**

HERSTELLER: Ubi Soft
SYSTEM: Saturn
ZIRKA-PREIS: 100 Mark
GRAFIK: 80%
SOUND: 80%

Noch besser: Die Steuerung ist sensibler, die zahlreicheren Hintergrundobjekte sind knalliger als bei den Sony-Karts.



Sechs Spieler als Grenze der Multiplayer-Spielbarkeit: Auch wenn die meisten Hintergrundobjekte fehlen, ist die Splitscreen-Raserei vorbildlich flüssig. Bei acht Spielern wird Euer Blickfeld zu klein.

Entwickler: Reflections, GB • **Konzept:** Martin Edmondson • **Produzent:** Tony Parks • **Programmierung:** Michael Toughton, Jim Parr, Russell Razzari, Tony M. Roberts, Will Musson • **Sound & Musik:** Mike Clark, Richard Beston, Dean Liddle, Andrew Lewis, Shawn Stephenson, Richard Mumford, Mark Fox, Mark McGowen, Alistair Dunn • **Grafik:** David Taylor, Phil Baxter, Aidan Wilson, Richard Beston

Destruction Derby 2

Beim ersten "Destruction Derby" (ein absoluter Playstation-Verkaufshit) legten die "Reflections"-Designer primär Wert auf den Crash-Aspekt – und vergaßen dabei, einen herausfordernden Rennmodus zu implementieren. Die ebenerdigen Flach-Kurse waren für actionreiche Crashs, nicht aber für schnelle Rennen ausgelegt. Jetzt wiederholt sich das "Dilemma" unter anderen Vorzeichen: Die rasanten neuen Kurse geben eine prima Rennumgebung ab, beim Verschrotten bekommt Ihr jedoch fast nie einen schräg stehenden Konkurrenten vor Eure Motorhaube.



Da brennt die Luft: Spezialeffekte en masse sorgen für endlose Crash-Szenen mit destruktivem Charme.


Schlechte Karten im "Wreckin'"-Modus: Beim "Ridge Racer"-inspirierten Stadt-Kurs rasen die Autos vorbei.

PS Nach einem Jahr harter Tuning-Arbeit legen die "Destruction Derby"-Anarchos den Schraubenschlüssel beiseite, zurren den Helm fest und ziehen erneut in eine materialverschleißende Blechschlacht. Das "Destruction Derby 2"-Team setzt sich aus bekannten Namen zusammen: Der strohdumme "L-Driver" kommt Veteranen genauso bekannt vor wie der dunkelhäutige "Barmy Army" und der fehlsichtige "Optician". Auch in Punkto Optionen hat sich wenig getan: Im "Practice"-Modus übt Ihr die Kurse, beim "Wreckin' Racing" zählt neben der Plazierung vor allem das gekonnte Drehen der Konkurrenz-Karossen: Für eine volle 360 Grad-Drehung kassiert Ihr 50 Punkte, bei weniger Spin entsprechend geringere Belohnung. Ernsthaftere Renn-Piloten scheren sich wenig um böswilliges Verschrotten und optimieren Ihre Fahrtechnik im "Stock Car Racing", um auf dem Treppchen zu landen, und im "Time Trial" gehen Zeit-Fanatiker allein auf Hundertstel-Sekunden -Jagd. Auch der "Destruction Derby"-Modus ist wieder dabei: Beim gnadenlosen Arena-Rammen gehen sich die 20 Fahrer an den Kotflügel, bis nur mehr einer übrig ist. Doch wie alle Kurse sind die Arenen jetzt nicht mehr flach: Die Renner steigen auf einer Rampe in die Luft und segeln krachend auf verkeilte Gegner-Pulks oder sammeln sich in einer Senke in der Mitte zum Blech-Showdown. Besonders perfide konstruierten die Designer den "Death-Bowl": An einer Seite ist eine abschüssige Grube angebracht, in der sofortiges Spielende droht. In den regulären Kursen kümmerte man sich dagegen vor allem um den im Vorgänger vernachlässigten Rennspiel-Aspekt. Die Strecken sind jetzt deutlich breiter, nur an wenigen Engstellen drängeln sich die Gegner wie durch ein Nadelöhr. Steilkurven sorgen jetzt für ein realistisches Stock-Car-Ambiente, und trickreiche Sprünge lassen Euch bis zu hundert Meter durch die Luft segeln. Um die Langzeitmotivation zu verbessern, sind die Kurse jetzt auch länger und fordern zum Teil mit einigen Verzweigungen Rennpraxis: Welche Seite ist schneller zu fahren, wo gibt's Überholmöglichkeiten? Wie gehabt zeigt ein kleines Modell in der rechten unteren Bildschirmecke Euren Fahrzeug-Zustand. Jetzt seid Ihr den gefährlich blinkenden Pfeilen jedoch nicht mehr hilflos ausgeliefert: In einigen Kursen könnt Ihr einmal pro Rennen die Boxengasse ansteuern, um mit flinken Reflexen den Zustand zu verbessern. Ihr



Physik-Wunder: Bei der chaotischen Arena-Action fliegen die Autos wild durch- und ineinander.



Boxenstop: Innerhalb weniger Sekunden repariert Ihr die dringlichsten Material-Defekte.


Arena-Kampf: Im "Replay studiert Ihr die spektakulärsten Massen-Crashs der Rowdy-Truppe.





Sprung-Impressionen: Die aberwitzigen Sprünge sind eines der Highlights im "Destruction Derby 2"-Rennzirkus: Links seht Ihr einen Schnappschuß aus der "Korkenzieher-Schraube" im "Canyon"-Kurs.



Eine übliche Ansicht: Ihr liegt auf dem Dach. Ein Knopfdruck bringt Euch zurück in die normale Position.



Nur mehr zwei Perspektiven stehen zur Verfügung: Die Cockpit-Ansicht knapp über dem Untergrund und die Von-Hinten-Sicht, wo Ihr den Verschleiß hautnah miterlebt.

dreht Euer Fahrzeug, bis die lädierte Stelle blinkt. Dann drückt Ihr so oft wie möglich auf den "X"-Knopf, um zu reparieren. Habt Ihr noch Zeit (der gesamte Stop muß in wenigen Sekunden abgeschlossen sein), dann sucht Ihr Euch noch eine zweite Stelle, die Mechaniker-Pflege vertragen kann.
Insgesamt rast Ihr in vier Arenen und auf sieben verschiedenen Rennkursen : Die anspruchsvollsten drei Strecken werden erst freigegeben, wenn Ihr die dazugehörige Liga erreicht habt. Die Fahrer sind in vier Divisionen aufgeteilt, und nur als Erstplazierter steigt Ihr in die nächsthöhere Klasse auf. Dazu gehört auch ein Quentchen Glück: Manchmal entpuppen sich Eure Gegner als wahre Steuer-Nieten und Ihr kommt ohne große Anstrengung auf die Pole Position, manchmal vollbringen sie fahrerische Heldentaten und nötigen Euch trotz guter Punkt-Ausbeute auf den zweiten Platz. Nach jedem Rennen dürft Ihr den aktuellen Stand auf Memory-Card sichern, wie beim Vorgänger werden sehenswerte Bombast-Replays für die Nachwelt erhalten. Während der Rennen feuern Euch gitarrenlastige Hard-Rock-Stücke an, und auch an einen Link-Modus für hitzige Zweispieler-Verschrottungsaktionen wurde gedacht. *cb*



Auf der Straße herrscht Krieg: Famose Feuer- und Raucheffekte lassen ein dramatisches Action-Inferno entstehen.



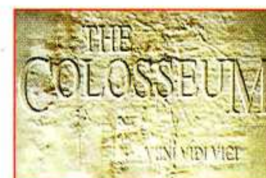
In der Death-Bowl schiebt Ihr Eure Gegner in eine abschüssige Grube: Sofortiges "Game Over" droht!

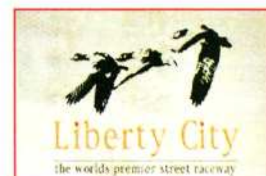
Results

Ps.	Driver	Pts.	Ps.	Driver	Pts.
1	CBS	355	11	Psycho	135
2	The Skum	245	12	The Beast	130
3	Heavy Metal H.	190	13	Suicide Squad	130
4	The Master	170	14	The Undertaker	125
5	The Pro	165	15	Nivit	105
6	The Trashman	155	16	Barmy Army	85
7	The Chief	150	17	Pyromaniac	85
8	The Bouncer	145	18	The Optician	45
9	The Goddess	140	19	Passion Wagon	35
10	The General	140	20	Learner Driver	15

Stunde der Wahrheit: Auf der Renntafel sind die Punkte aller Teilnehmer vermerkt.

Anfangs versucht Ihr Euer Glück nur an vier verschiedenen Kursen. Mit jedem Aufstieg in eine neue Rennklasse erhaltet Ihr auch Zutritt zu einer neuen Strecke.









Design-Demo: Jeder der "Destruction Derby 2"-Kurse hat ein eigenes Logo.

Grafische Feingeister lassen die Finger von "DD2": Verzerrungen und Polygon-Ausblendungen gibt's zuhauf. Um die schnelle Frame-Rate zu sichern und detailreiche Crash-Cars realisieren zu können, mußten sowohl Strecken als auch Umfeld mit wenigen, verzerrungsanfälligen Polygonen auskommen. Doch dank dieses Kompromisses rast Ihr mit atemberaubender Geschwindigkeit durch Steilkurven und über waghalsige Rampen. Leider spielt sich der destruktive "Wreckin'"-Modus jetzt ähnlich schlecht wie der "Stock Car"-Modus des Vorgängers: Waren früher die Strecken viel zu eng, um richtige Rennen zu fahren, flitzen die Gegner jetzt mit einem Affenzahn an Euch vorbei und wertvolle Punkte entstehen durch Zufall oder destruktives Rückwärtsfahren. Der packende Rennmodus und das deutlich aufgepeppte Arena-Chaos rechtfertigen den Kauf: Probespielen!

Christian Blendl



Beim "Wreckin'"-Modus haltet Ihr gezielt Ausschau nach Karambolagen, um selber Punkte abzustauben.



Drängelmanöver: So leicht wie beim Vorgänger könnt Ihr die Gegner nun nicht mehr herumwirbeln.

SPIELSPASS 78%

DESTRUCTION DERBY 2

HERSTELLER: Psygnosis
SYSTEM: Playstation
ZIRKA-PREIS: 100 Mark
GRAFIK: 76%
SOUND: 61%

Nervenkitzelnder High-Speed-Nachfolger des Crash-Klassikers. Diverse Grafikfehler trüben die Freude.

AB 12

Andere Versionen
Eine PC-Umsetzung erscheint zeitgleich mit der Playstation-Variante.

Entwickler: Papyrus, USA • **Produzent:** Adam Levesque, Matt Marsala • **Design:** Dave Flamburis, A. Levesque, M. Marsala, John Wheeler • **Programmierung:** J. Wheeler, Dave Broske, Dan Collins, Everlyn Ginsparg, Alex Orlovsky, Aaron Orenstein, Dave Pollatsek • **Grafik:** Sandro Carella, Danny Walles, D.Flamburis u.a. •**Sound:** Aaron Spevack

Nascar Racing 96





Zugunsten des Rückspiegels leidet bei der Ich-Perspektive die Gesamtübersicht.



Totalschaden im Grünstreifen: Nach großen Crashs zuckeln Gegner am Fahrbahnrand in die Box.

Schieb ab: Nach einem Schubser von hinten schleift Ihr den Gegner noch ein Stück mit.

Pos	Car #	Driver Name	Total Pts	Total Wins	Top 5s	DNF
1	96	Player 1	1030	5	5	0
2	41	Ricky Craven	959	0	4	1
3	10	Ricky Rudd	916	0	4	0
4	5	Terry Labonte	885	1	3	1
5	99	Jeff Burton	879	0	3	0
6	3	Dale Earnhardt	866	0	3	1
7	43	Bobby Hamilton	859	0	2	0
8	24	Jeff Gordon	809	0	1	0
9	6	Mark Martin	800	0	2	2

Press ▼ for next page.
Press ✕ to continue.

Zwischen den Rennen klärt Euch eine Statistik über Gesamtplazierung und Punktestand auf.



Geschwindigkeitsvorteil: Auf gerader Strecke überholt Ihr die Gegner mit Vollgas, von den Kurven profitieren die Techniker.

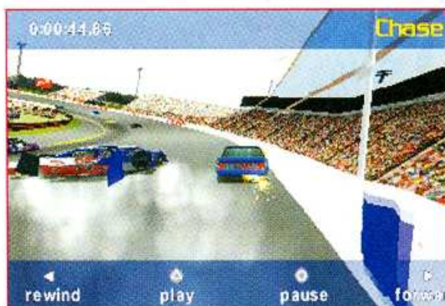


Erst die Arbeit, dann das Vergnügen: Nachdem Ihr ein Rennen gewonnen habt, dürft Ihr nach Belieben Siegesrunden drehen, quietschende Burnouts auf dem Asphalt hinlegen oder zum wüsten Straßenrowdy mutieren: Destruktive NASCAR-Helden rächen sich für Rüpeleien im Rennen mit scheppernden Crashs und heizen mit Vollgas in die hilflosen Computergegner, die verzweifelt versuchen, unsportlichen Zeitgenossen auszuweichen. Am meisten Spaß macht die Massenkarambolage im Pitstop: Haben die Computerpiloten ihre Rennen hinter sich, parken sie nach einer Ehrenrunde brav am Seitenstreifen. Rast mit voller Geschwindigkeit in die Menge und Ihr erlebt den fiesesten Massencrash seit "Destruction Derby".

PS Obwohl "NASCAR Racing 96" nichts mit nassen Rennen zu tun hat, verläßt der Spieler die Rennbahn mit feuchten Fingern: Der Wettkampf erstreckt sich in ovalen Steilwandbahnen über mehr als 40 nervenaufreibende Runden. Nach den PC-Spielern kommen nun auch Sony-Bleifüße in den Genuß des amerikanischen Vollgasspektakels: Auf 21 mörderischen Kursen brettert Ihr im Arcade- oder Simulationsmodus an 20 Gegnern vorbei. Während Fun-süchtige Raser im unkomplizierten Arcade-Modus Gegner von der Bahn schubsen, halten sich Rennsportpuristen an den Simulationsmodus mit authentischem Kurven- und Schleuderverhalten. Nachdem Ihr Euch zwischen drei Boliden entschieden habt, macht Ihr Euch mit ein paar lockeren Übungsrunden mit der Strecke vertraut. In zwei Qualifikationsrunden wird anschließend Eure Startposition ermittelt. Mit dem Rolling Start geht's dann los: Wuchtiges E-Gitarren-Geschrubbe stimmt Euch auf die rabiate Fahrweise Eurer Gegner ein, mit heulenden Motoren setzt sich nach dem Start das Feld in Bewegung: Wer eisern auf dem Gaspedal steht, beginnt mit einem qualmenden "Burnout". Aus der Ich-Perspektive (oder zwei Außenansichten) manövriert Ihr Euren Wagen an den Gegnern vorbei, per Zeigefingertasten klickt Ihr Statistiken über den Zustand Eures Wagens, Eure Plazierung und Rundenzahl auf den Bildschirm. Anfänger orientieren sich an der mit Reifenspuren übersäten Ideallinie. Kollidiert Ihr mit einem Konkurrenten, scheppert's gewaltig: Je nach Realitätsgrad fliegen Euch Motorhaube und Reifen um die Ohren, danach rumpelt Euer Schrotthaufen mit Seitenschlag auf der Innenspur zur Box. Dort flicken fleißige Monteure Euren Wagen zusammen, wechseln die Reifen und tanken nach. Auch Eure Kollegen stehen nach Massenkarambolagen hilflos auf der Fahrbahn herum, paßt Ihr nicht auf, rast Ihr mit Vollgas rein. Habt Ihr das Rundensoll absolviert, feiert Ihr im Stadion Euren Sieg oder studiert im Replay peinliche Fahrfehler. Bevor Ihr zur nächsten Rennbahn pilgert, informiert Euch eine Statistik über gewonnene Rennen, Punktezahl und Gesamtplazierung. Seid Ihr Euch des nächsten Sieges nicht so sicher, speichert Ihr den Spielstand per Memory Card. *oe*

! Textur-verwöhnte Playstation-Raser rümpfen beim Anblick der kahlen NASCAR-Strecken zunächst die Nase: Viele Kurse gleichen sich in Form und Aussehen, heizen mehrere Fahrzeuge über den Bildschirm, wird's tierisch langsam und rucklig. Nach wenigen Proberunden verfliegen jedoch die Anfangszweifel: Die Steuerung und das realistische Fahrverhalten habt Ihr Euch sofort einverleibt, auch Anfänger bleiben auf Kurs. Obendrein paßt Ihr dank der zahlreichen Optionen Realitätsnähe und Gegnerverhalten Eurer Fahrstärke an. Verbissene Konkurrenzkämpfe auf der Fahrbahn bringen die Stimmung auf den Siedepunkt, Massenkarambolagen und Splittercrashs zehren an den Nerven. Glücklicherweise könnt Ihr verlorene Zeit aufholen, bei längeren Rennen setzt der Boxenstop taktische Akzente. Abgesehen von den technischen Mankos vermisse ich nur einen Zwei-Spieler-Modus.

Oliver Ehrle



Kamera mit Perspektivenwahl: Im Replay-Modus studiert Ihr gewagte Überholmanöver und vernichtende Crashs.



Jetzt wird's eng: Fiese Raser rempeln den Gegner in der Steiwandkurve von innen an und drängen ihn nach außen ab.

SPIELSPASS 80%

NASCAR Racing
Arcade Race
Simulation Race
Simulation Testing
Options

HERSTELLER: Sierra
SYSTEM: Playstation
ZIRKA-PREIS: 100 Mark
GRAFIK: 56%
SOUND: 72%

Teils ruckelige Rennsimulation mit taktischen Einflüssen, kahler Polygongrafik, scheppernden Crashs und einfacher Steuerung.

AB 6

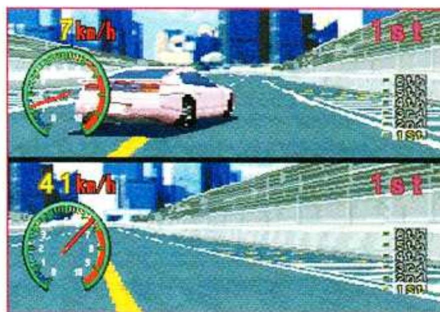
Andere Versionen
Derzeit sind keine Umsetzungen geplant. Das Original erschien vor längerer Zeit für den PC.



Sämtliche Parcours sind sauber programmiert, außer Leitplanken erblickt Ihr jedoch kaum Details.

Highway 2000

SA Während sich im japanischen Original noch fesche FMV-Models auf den Sportwagen räkelten und Eure Rennerfolge kommentierten, wurden in der PAL-Version sämtliche Nippon-Mädels gegen europäische Damen ausgetauscht. Statt animierten Sequenzen werden allerdings nur Standbilder im Intro-Video eingeblendet, auf FMV-Einlagen im Rennen müßt Ihr verzichten. Übrig bleiben rasante Straßenduelle auf fünf unterschiedlichen Kursen: Ihr düst in einem von drei Sportwagen (und in beliebiger Lackierung) über Großstadt-Parcours und Landstraßen oder brettert durch klassische "Ridge Racer"-Tunnels. Während Ihr unter "Tournament" und "Time Attack" zwischen drei Blickwinkeln wählt, müßt Ihr Euch im Zwei-Spieler-Modus auf die Ego-Ansicht beschränken. Auch die Auflösung in den Zwei-Spieler-Duellen wird zugunsten des horizontal geteilten Bildschirms und solider Frame-Rate drastisch heruntergeschraubt. *rb*



Flott aber häßlich: Im rechenaufwendigen Splitscreen-Modus beklagt Ihr einen nervigen Auflösungs-Verlust.


Robert Bannert

! Das japanische Original ging noch als witzige Racing-Klamotte durch, aber nach Streichung des Mädel-Gimmicks bleibt nur noch ein Standardrennen ohne Schmuckwerk oder Neuerungen: Die kernigen Rockstücke sind ordentlich abgemischt, das Fahrgefühl solide und die Optik frei von Verzerrungen oder Polygonschwund. Allerdings hat man das technische Potential beim Kurs-Design verspielt: Wenig Beiwerk fesselt Eure Aufmerksamkeit, sämtliche Strecken sind trist und penetrant gradlinig.

Schade um die hübschen "Dead Heat"-Mädels: Nach Wagen- und Modus-Wahl habt Ihr in der Nippon-Version mit zehn freundlichen Japanerinnen geschäkert. Euer Wunsch-Model wurde in einer ausführlichen FMV-Sequenz vorgestellt und zog bei mieser Rennleistung eine Schnute.


Statt heiterem Gelächter antwortet Eure Herzensdame mit einer Rüge.

SPIELSPASS 53%

HERSTELLER: JVC

SYSTEM: Saturn

ZIRKA-PREIS: 100 Mark

GRAFIK	SOUND
69%	64%

Sportwagen-Duelle mit schmalem Automobil-Sortiment und drögen Asphalt-Parcours. Nur Optik und Steuerung ist O.K.

AB 12

Andere Versionen
Den Import-Test zum japanischen Original ("Dead Heat") findet Ihr in MAN!AC 3/96.

Produzent: Jeremy Smith • **Spieldesign:** Toby Gard, Heather Gibson, Neil Boyd • **Programmierung:** Paul Douglas (PS), Jason Gosling (SA) • **Grafik:** Toby Gard • **Sound:** Nathan McCree, Martin Iveson



Tomb Raider



Sonderzüchtung oder Inzucht-Produkt: Die Wächtergorillas der alten Römer schlucken ganze Magazine.



Im römischen Kolosseum hat sich eine Löwenfamilie breitgemacht: Die Raubkatzen lauern in der Arena und in Käfigen.

Während Indy Jones die Schulbank drückte, hat Lara lieber im Dreck gewühlt. Das Resultat: Die ehemalige Schulschwänzerin ist ein physikalisches Wunder: Gigantische Steinquader zerrt Lara ohne Griff und nur mit den Fingernägeln quer durch den Raum, sogar im dicksten Pulverschnee hinterläßt Eure Heldin keine Fußspuren. Den im Render-Intro erlegten Wölfen hingegen haben die Programmierer tonnenweise Pfotentapser im zugeschneiten Gewölbe gegönnt. Dafür müssen die cleveren Tierchen besonders leiden: Wölfe und Löwen schlucken etliche Kugeln.



Robuste Fingernägel: Lara zerrt einen Quader übers Parkett.

PS SA

Für kein 32-Bit-Adventure wurden im vergangenen Jahr die PR-Trommeln geschlagen wie für Core's "Tomb Raider" – Vorzeige-Heldin Lara Croft posierte als vollbusige Comic-Schönheit oder üppiges Render-Idol in sämtlichen Magazinen. Die meisten Adventure-Entwickler kopieren ihre Polygon-Charaktere in eine Zeichentrick-Kulisse oder seilen die Abenteurer in gerenderte "Resident Evil"-Kavernen ab. Core's "Tomb Raider"-Team hat dagegen mit einer Echtzeit-Kulisse und 360-Grad-Routinen die größte Technik-Diskussion seit Anbruch der 32-Bit-Ära ins Rollen gebracht: Wie der Nintendo-Klempner durchstöbert Archäologin Lara Croft eine 3D-Welt und genießt zwischen flotten Kameraschwenks sowie Polygon-Bestien uneingeschränkte Bewegungsfreiheit. Auf der Suche nach einem mystischem Artefakt bereist Indiana Jones' Traumfrau versunkene Kulturen rund um den Globus. Unterirdische Stätten wie ein "Jurassic Park"-Tal, zerklüftete Tropfsteinhöhlen oder griechische Tempel wurden als 3D-Hallen angelegt und frei nach historischen Vorlagen texturiert. Entgegen dem ergrauten Lucas-Helden greift Lara mit Schnellfeuerwaffen sowie Laptop auf die technischen Möglichkeiten der 90er-Jahre zurück und wird mit aggressivem Gehabe dem Idealbild der emanzipierten Power-Frau gerecht. Egal, ob Lara ihre Gegenspieler als Render-Braut in kinogerechten Breitwand-Clips die Leviten liest oder als Polygonfigur haarigen Ungetümen den Pelz versengt – die überzeichneten Proportionen der "Tomb Raider"-Heldin sind in keiner Kameraeinstellung zu übersehen. Dabei hat das Film-Team alle Hände voll zu tun, den Star bei rasanten 3D-Eskapaden aus der übersichtlichsten Einstellung abzulichten.



Taucht Lara in Bassins oder Tunnels ab, faszinieren Euch Lichtbrechung und Mrs. Crofts eleganter Schwimmstil.

Während Ihr den "Mario 64"-Blickwinkel manuell justiert, wird in "Tomb Raider" die Kameraposition von Cores neuentwickelten "Dynamic Viewpoint"-Routinen bestimmt. Läuft Eure Heldin durch eine monströse Grotte, wird Lara mit Weitwinkelobjektiv aufgenommen. Schleicht Ihr durch einen engen Korridor oder balanciert Eure Forscherin über einen schmalen Felsgrat, zoomt die Kamera heran und zeigt die Akteurin als Großaufnahme. Wer trotz flinken Schwenks die Übersicht verliert oder ei-

!

Ich balanciere über eine wacklige Brücke, aus der Schlucht nimmt mich ein wütender Konkurrent auf's Korn – für einen Videospielkritiker mit Höhenangst eine prekäre Situation. Auch wenn das Core-Team die 32-Bit-Hardware bis an die Grenzen belastet und alle Augenblicke ein Polygonquader aus der Mauer bricht, wähnt Euch "Tomb Raider" als erstes Action-Adventure am Ort des Geschehens: Für Kraxeleien über die 3D-Monumente ist ein gesunder Magen Grundvoraussetzung, realistisch abgemischter Stereo-Sound und stimmungsvolle Orchester-Einspielungen treiben Euren Puls in die Höhe. "Tomb Raider" ist das atmosphärisch dichteste 32-Bit-Abenteuer, die Puzzle-Elemente wurden geschickt im 360°-Terrain versteckt und fordern mehr Forscherdrang als die Konkurrenz – für die physikalischen Ungereimtheiten (siehe links) habt Ihr im Adrenalinrausch keine Augen. Ein brillantes Spiel!

Robert Bannert





Ihr werdet von einem Wasserfall in die "Verlorene Welt" gespült. Wölfe und aggressives Urgetier wie den T-Rex erledigt Ihr bequem vom Ufer aus oder hinter sicherer Deckung.

SPIELSPASS 89%

TOMB RAIDER

HERSTELLER	Core Design
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	83%
SOUND	71%

Revolutionäres 360°-Abenteuer mit kolossalen 3D-Bauten, spannendem Plot und kinoreif synchronisiertem FMV-Clips.

AB 16

Andere Versionen
"Tomb Raider" erscheint in Kürze für den PC.



Lara hastet über eine morsche Hängebrücke: Ein falscher Schritt, und Ihr landet in der Wolfsgrube.



Lara als Videospielheldin mit den kräftigsten Schenkeln: In jedem Level bewältigt Ihr zerklüftete Felsmassive.



Controller-Kursus in Laras Villa: Eure Heldin führt Euch in den Trainingsraum und erläutert die wichtigsten Sprungmanöver.



Uff! Ihr habt Euch in einem überfluteten Tunnel verfranst und seid im letzten Augenblick zum Luftschnappen aufgetaucht.

ne verdächtige Mauer-Textur näher in Augenschein nehmen will, läßt mit dem oberen linken Taster den Blick schweifen: Ihr sondiert Decke und Boden, untersucht eine Fallgrube auf blutverschmierte Speere oder späht zwischen verwinkelte Polygonfelsen. Hat Lara in einem Höhleneingang Mechanismen wie Hebel oder eine lädierte Schleusenverzahnung ausfindig gemacht, setzt Eure Heldin zur Kletterpartie an – Mrs. Croft hechtet von Zinne zu Zinne, krallt sich mit den Fingern in ein Felssims und zerrt die baumelnden Shading-Schenkel keuchend auf festen Untergrund. Vorsichtige Abenteuer-Gemüter reißen direkt die Pistolen aus den Halftern oder sichern das neue Terrain nach einem Klick ins Ausrüstungs-Menü mit wirkungsvollerem Geschütz wie Schrotflinte oder Automatik-Wumme. Wer statt dessen unbesorgt aus heller Light-Sourcing-Bestrahlung in den Schatten schlendert, wird schnell Opfer eines ausgehungerten Bewohners: Im subterranischen Kolosseum fällt ein Löwenrudel über Euch her, in unterirdischen Flußläufen oder Mosaik-Bassins haben die Eingeborenen Alligatoren und verunglückte Retortenmonster ausgesetzt. Wer über die Widerstandsfähigkeit eines Gegners Bescheid weiß, wählt seine Waffe mit Bedacht: Die Pistolen haben Cores Designer mit praktischem Endlos-Magazin ausgestattet, Gewehre hingegen müssen regelmäßig nachgeladen werden – umsichtige Archäologen pumpen nur besonders garstige Biester mit der raren Munition voll. Wer sich bis auf wenige Meter an einen tonnenschweren Tyranno-Saurier heranwagt, hat entweder eine geladene Großkaliber im Anschlag oder einen akrobatischen Daumen: Lara rollt sich durchs Dickicht oder weicht den zuschnappenden Kiefern mit einem Seitwärtssalto aus. Da Baumbewuchs und Geröll nur spärliche Deckung offerieren, verkriechen sich gewiefte Abenteurer statt dessen in engen Felsspalten und beschießen den Gegner aus sicherer Deckung. *rb*

SPIELSPASS 89%

TOMB RAIDER

HERSTELLER	Core Design
SYSTEM	Saturn
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	83%
SOUND	71%

Gröber aufgelöst, aber technisch fehlerfreier als die Sony-Variante. Ebenso brillant designt, aber leider in Englisch.

AB 16



Macht in jeder Lebenslage eine gute Figur: In fesselnden FMV-Sequenzen kommt Lara den Herrschern von Atlantis auf die Schliche. Die Render-Sequenzen sind weder besonders detailliert noch lebensecht, spinnen aber stilvoll den Plot weiter und faszinieren mit weicher Charakter-Animation.

Entwicklung: Interactive Studios, GB • **Produzenten:** Ian Mathias, Mike Brown • **Konzept & Design:** Philip und Andrew Oliver • **Programmierung:** Andrew Oliver, Steve Bond, Darren Wood • **Grafik:** Darren Yeomans, Joss Adley, Jim Barnes, Tom Dicken, Joff Scarcliffe • **Sound:** "Mad" George

Firo & Klawd



Sobald Firo & Klawd auf der Baustelle auftauchen, ist an Feierabend nicht mehr zu denken.



"Haste' mal 'ne Mark, Mann?" Die Punk-Versammlung im Stadtpark wird aufdringlich. Pech, daß unsere Helden kein Kleingeld dabeihaben...

PS Gerade als sich Orang-Utan-Cop Firo den notorischen Falschgeldschmuggler Kater Klawd geschnappt hat, muß er schon mit ihm zusammenarbeiten: Der Mafia-Boss von New Yak hetzt nämlich seine Meute auf die beiden, um sowohl den vorwitzigen Cop als auch den unliebsamen Mitwisser aus dem Weg zu räumen.

Die beiden unfreiwilligen pelzigen Freunde schießen sich durch die Stadt, um die Fälscherwerkstatt rechtzeitig hochgehen zu lassen. In acht isometrischen Welten kämpft das Duo gegen die Unholde und hinterläßt dabei eine Spur der Verwüstung: Ihr Weg führt durch Bars und U-Bahn-Stationen, sogar Müllhalden und die örtliche Bücherei wird durch ihren Besuch beehrt. Dabei sammelt Ihr Fahndungsplakate, mit denen die Mafia brave Bürger gegen Euch aufhetzt. Jeweils für zehn dieser Plakate sichert Ihr Euch ein Freileben. Je nach geforderter Geschicklichkeit und Munitionsvorrat schaltet Ihr zwischen beiden Helden um: Klawd ist flinker, hat aber nicht die Nehmer-Qualitäten des bulligen Firo. Versteckt sich eine feige Bande hinter dem Zaun, werft Ihr genüßlich eine Granate und eliminiert die kläffende Gefahr ohne Risiko. Mit Extrawaffen wie stärkerer Munition und wirkungsvollen Dreifach-Schüssen bahnt Ihr Euch den Weg an klassisch-eleganten Anzug-Gangstern mit MP und stockwirbelnden blinden Hunden vorbei. In auflokkernden Ego-Ballerspielen brennt Ihr den Gegnern aus der Ich-Perspektive Kugeln auf den Pelz: In U-Bahn, Büro und Bibliothek entbrennen heftige Gefechte mit den gegnerischen Kötern. Zwei Spieler schießen sich im Duell oder miteinander durch den Mob. Die gewitzte Story und das überraschende Ende der Action-Missionen werden Euch in insgesamt 30 Minuten grobpixeligem FMV erzählt. Auch während des Spiels halten sich Helden und böse Jungs mit ironischen Bemerkungen nicht zurück. Der verzweigte Missionsbaum führt Euch, abhängig von Eurer Neugier, in unterschiedliche Einsätze: Zwar habt Ihr das Spiel nach einmaligem Durchspielen gewonnen – nehmt Ihr aber beim nächstenmal einen anderen Level-Ausgang, schießt und springt Ihr durch neue Abschnitte. Insgesamt erwarten Euch vier verschiedene FMV-Endsequenzen: Feuer frei! *cb*

Nachdem die beiden abgebrühten Helden aller irdischen Sorgen ledig sind (sprich: gestorben), nehmen sie sich an bayerischer



Der letzte Einsatz des animalischen Duos: Harfe spielen und fliegen lernen.

Literatur ein Beispiel. So schweben sie, wie einstmals der "Dienstmann Aloysius", mit Engelsflügeln versehen und harfespielend der Himmelspforte entgegen. Hoffentlich hat Petrus mit den beiden nicht noch einen Auftrag in München geplant...

! Die betont witzig gehaltenen Isometrik-Feuergefechte der animalischen Ordnungshüter schwelen auf der Spielspaß-Sparflamme: Im Kugelhagel der dutzendweise auftauchenden Zoo-Mafiosi zieht Ihr bei hektischem Dauerfeuer-Rumgerenne den Kürzeren. Doch auch für vorsichtiges Anschleichen stehen die Zeichen schlecht, da das "alte" Isometrik-Problem (ungenaue Lauf-, Schuß- und Sprungsteuerung) für Frustgefühle sorgt. Zwar könnt Ihr die Schrägrichtungen im Optionsmenü auf einzelne Pad-Tasten legen, das Problem bleibt aber dasselbe: Ihr habt nie das Gefühl, wirklich gezielt in 360° steuern zu können. Die Ideenvielfalt der Designer (lustige Slapstick-Animationen und Sprachsamples) rettet das Spiel trotz langweiliger 3D-Runden vor der Spielspaß-Pleite: Zumindest für einige Zeit amüsiert das rotzfreche Anarcho-Ambiente durch chaotische Comic-Action.

Christian Blendl

SPIELSPASS 54%

Firo & Klawd

HERSTELLER: BMG
SYSTEM: Playstation
ZIRKA-PREIS: 100 Mark
GRAFIK: 57%
SOUND: 63%

Chaotisch-amüsantes Isometrik-Geballere mit pixeliger FMV-Präsentation und dezent unübersichtlichem Spielablauf.

AB 12



Feuer: Mit seinen langen Armen streckt Firo seine Knarre dem Mafiosi fast bis in die Mäuler.



Schußwechsel aus der Ego-Perspektive: In den statischen Bonusrunden knallt Ihr auf alles, was sich bewegt.



Frechheit: Selbst in der Lagerhalle tummeln sich Raketenwerfer-bestückte kriminelle Elemente.

Andere Versionen
Eine PC-Version erscheint zeitgleich mit der Playstation-CD, eine Saturn-Fassung ist nicht angekündigt.

Entwickler: Altron, Japan

Mighty Hits



Ziel der Clown-Episode: Färbt mit gezielten Schüssen alle Bälle blau!

SA Hände hoch: Neue Software für Sega's Lichtpistole "Stunner" ist eingetroffen! Zum Budgetpreis von knapp 70 Mark könnt Ihr im "Mighty Hits"-Wettbewerb in 17 Mini-Spielchen nach garantiert jugendfreier Cartoon-Manier teilnehmen. Ihr habt ein festgelegtes Zeit- und manchmal auch ein Kugellimit, um bestimmte Aufgaben zu erfüllen. Am Fischtümpel etwa ballert Ihr auf möglichst viele hüpfende Makrelen, und beim kniffligen Spielkartenschießen (Karten verschiedener Farben schweben langsam nach unten) sind sämtliche roten Ziele tabu. In den Episoden ist neben zielgenauem Geballer aber auch Köpfchen gefordert: Ihr schießt Glocken an, um ähnlich des Elektrospiel-Klassikers "Senso" eine Melodie nachzuspielen, laßt einen Luftballon-Fahrer auf einem Floß landen und ballert einem jonglierenden Clown seine Bälle blau. Wer das geforderte Qualifikationslimit nicht erreicht, verliert eines seiner fünf Feder-Leben. Habt Ihr noch eine zweite Plastik-Knarre in der Schublade, tretet Ihr gegen Eure Freunde an: Entweder Ihr spielt gegeneinander um neue Bestzeiten und Punkterekorde, oder Ihr veranstaltet einen Wettkampf: Bis zu acht Spieler treten im K.O.-System an und ermitteln einen Gesamtsieger. Die Rekorde aller Disziplinen werden vom Programm mit Initialen gespeichert, "Stunner"-Könner lassen den Anfänger-Modus aus und spielen in Normal- oder Profi-Runden gleich von Anfang an mit verschärften Limits. *cb*



Profis ballern nach rechts: Per Büchsenschuß legt Ihr Eure Marschroute fest.

! Klarer Fall: "Mighty Hits" kupfert frech Namco's erfolgreichen "Point Blank"-Automaten ab und fügt eine abstruse und witzlose Hintergrundstory hinzu. Den Designern gelang ein kunterbuntes Schieß-Spektakel: Viele Mini-Spielchen mit Rekordjagd-Faktor. Leider reichte es nur zu 17 Episoden. Schlimmer als die Kürze der "Mighty Hits" wirken sich die popeligen Soundeffekte aus: Um jeden Anflug von "echtem" Schießen zu vermeiden, erklingt nach Abzugbetätigung ein peinliches "Plop", dazu dudeln Melodien uninspiriert vor sich hin.

Die erfolgreiche Idee hätte man wesentlich ambitionierter umsetzen können, bietet jedoch (vor allem in den spaßigen Mehrspieler-Modi) gelungene Unterhaltung, die auch den lieben Kleinen bedenkenlos anvertraut werden kann. Feuer frei und gut Ziel!

Christian Blendl

SPIELSPASS 63%

HERSTELLER Sega

SYSTEM Sega Saturn

ZIRKA-PREIS 70 Mark

GRAFIK 56% **SOUND** 41%

Unterhaltsame "Point Blank"-Automatenkopie mit 17 Comic-Schießdisziplinen, leider nicht sehr ambitioniert ausgestaltet.

AB 6

Andere Versionen
Derzeit sind keine Umsetzungen geplant.

Entwickler: Granite Bay Software, USA • **Projekt Manager:** Lisa Marie Lamb, Audrey Gustafson, Jim Rushing • **Künstlerische Leitung:** Jeff Smith, Mark Franklin • **Software Design:** Michael Posehn • **Software:** Don Hewitt, Randy Dillan u. a. • **Grafik:** Willy Aguilar, Valerie Couderc, Eric Holden • **Sound:** Don Veca, David O'Neill

Soviet Strike



Anflug auf den havarierten Reaktorkern in Transsilvanien: Setzt den Nuklear-Spezialisten Ivan rechtzeitig vor dem GAU ab.



Gestrandete Piloten haben sich ein Camp gebaut: Liebe zum Detail kennzeichnet das "Soviet Strike"-Design.



Die Hafenanlagen in Kampagne drei legt Ihr mit gnadenlosem Raketen-Dauerfeuer in Schutt und Asche.

Durch aufwendige Schnitt-Technik wird das "Soviet Strike"-FMV zum anspruchsvollen Video-Genuß: Mit Bildkombinationen, Verfremdungen und Computer-Einblendungen auf höchstem Qualitätsniveau, schaut Ihr Euch die professionellen Sequenzen öfters an als langweilige Render-Intros oder eine stupide Laien-Performance diverser Möchtegern-Schauspieler. Auch die deutsche Vertonung ist mit hochmotivierten Sprechern ein Schritt in die richtige Richtung, aber längst nicht so professionell wie bei "Discworld".



Professionelle Schnitt-Technik im FMV-Beiwerk: Ein visueller Genuß.

PS "Kriege sind auch nicht mehr das, was sie mal waren", so sinniert der Einsatzleiter des "Strike"-Teams im Video-Intro und verweist auf die vielfältigen Gefahren, die der neuen Welt-Unordnung drohen: Terroristen halten ganze Regierungen in Atem, Waffenschmuggler gefährden den Frieden und radikale Fundamentalisten sorgen dafür, daß die Krisenherde der Welt nicht zur Ruhe kommen. Deshalb gibt es Euch: Das offiziell nicht existente "Strike"-Kommando wird an schwelenden Unruheherden eingesetzt, damit die Konflikte nicht zur Entfaltung kommen. Neben einem Hacker, der für nachrichtendienstliche Tätigkeiten rekrutiert wurde, soll eine rasende Reporterin die neuesten Entwicklungen direkt an Euch übermitteln. In traditioneller "Desert Strike"-Manier legt Ihr los: Statt Pseudo-3D-Gebieten, die als Bitmap-Ebene scrollen, verfolgt Ihr die Einsätze Eures Kampfhubschraubers in perspektivisch



Berichte wie dieser TV-Report sorgen für dichte Atmosphäre.

korrekter Isometrik-Ansicht mit Polygonhügeln und -gebäuden. Selbst gegnerische Helis und Panzer sind als aufwendig modellierte 3D-Polygonobjekte gestaltet. Das Einsatzgebiet seht Ihr auf einer Karte, pro Kampagne absolviert Ihr fünf bis zehn Missionen in lose vorgegebener Reihenfolge. Auf der Krim, Eurem ersten Einsatzort, hält Euch ein ganzes Heer militanter Terroreinheiten in Atem: Ihr rettet gestrandete Piloten, evakuiert Gefan-

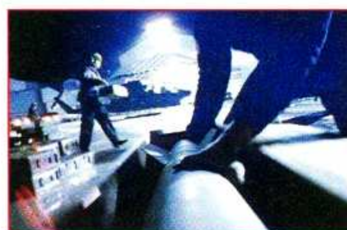


Bevor Ihr das Haus attackieren könnt, geht Ihr nach Überfliegen der Brücke wieder in den Tiefflug.

gene kurz vor der Hinrichtung und legt ganze Kasernenanlagen in Schutt und Asche. Taktisches Vorgehen ergänzt actiongeladene Dauerfeuer-Aktionen: Meist pirscht Ihr Euch vorsichtig an die Flak-bewehrten Stützpunkte heran und operiert aus der Deckung von Gebäuden und Hügeln heraus: Dem konzentrierten Abwehrfeuer der Wachturm-Geschütze und moderner Raketenwerfer wärt Ihr im direkten Angriff nicht gewachsen. Ist die Luft rein, nehmt Ihr hektisch winkende Gefangene mit der Seilwinde auf (in Eurem Heli finden sechs Gerettete Platz) und liefert die glücklichen Überlebenden

! Die vierte "Strike"-Episode versetzt Euch mit dynamischen Videos und leuchtenden Explosionen in Bombenstimmung. Das kontinuierliche Nachladen der aufwendigen Gelände-Grafik überfordert jedoch das CD-Laufwerk der Playstation: Das leichte, dezent augenfeindliche Ruckeln erschwert teils die Ortung der anrollenden Gegner. Auch das Verhältnis zwischen eingescanntem Hintergrund und Polygon-Objekten ist nicht optimal gelungen: Das im Vergleich zu den Vorgängern geschrumpfte Blickfeld zwingt Euch zum ständigen Kartenlesen. Nachschub-Not und extremer Zeitdruck machen es unmöglich, eine der späteren Kampagnen bei den ersten Anflügen mit taktischem Geschick und spielerischem Können zu überleben - ich vermisse den ausgewogenen Schwierigkeitsgrad eines "Desert Strike", Frust-gestählte Veteranen sollten trotzdem zuschlagen.

Tobias Hartlehnert









Schnelle Schnitte, dynamische Einstellungen, exzellente Qualität: "Soviet Strike" zeigt, wie wirkungsvolle FMV-Szenen ein Spiel bereichern können, ohne den Action-Fan zu langweilen.



Mit der Joypadbelegung freundet Ihr Euch schnell an, per Start-Taste erreicht Ihr das bordeigene Info-System.


Überraschungsangriff auf ein gut verteidigtes Wüsten-Hauptquartier: Nach einigen Raketenabschüssen dreht Ihr ab, um der Luftabwehr zu entgehen!

am Basislager ab. Doch auch Nachschub wartet auf Eure geschickte Aufnahme: Vielfach verstreut liegen Munition- und Treibstoffbehälter herum, zerstörte LKW's und Lagerhäuser geben zusätzliche Extras frei. Doch seid nicht zu gierig: Durch die Fülle der Missionen auf demselben Schauplatz müßt Ihr taktisch arbeiten und für spätere Aufgaben genauestens vorausplanen. Das Informationssystem Eures Hi-Tech-Hubschraubers versorgt Euch mit einer Fülle wichtiger Nachrichten: Neben den einzelnen eigenen und feindlichen Objekten auf dem Kampfgebiet, die bei Anwahl blinken und somit für Übersicht sorgen, informiert Ihr Euch über Einsatzart, Auftragslage und bereits erledigte Missionen. Hektisch wird's bei einer der zahlreichen FMV-Intermezzi: Aktuelle Meldungen holt Ihr Euch sofort auf den Schirm, um auf dem laufenden zu bleiben. So geben frisch gerettete und abgesetzte Piloten im Hauptquartier Informationen preis, die per Funk sofort an Euch weitergeleitet werden und die Aufklärungsarbeit erleichtern. Habt Ihr Pech und verliert Eure Panzerung, könnt Ihr das nächste der drei Leben benutzen, um direkt weiterzuspielen. Innerhalb einer Kampagne gibt es keine Speicherfunktion, stürzt Ihr ab, müßt Ihr von ganz vorne beginnen: Merkt Euch daher Eure Erfahrungen über optimale Anflugrouten und Missions-Reihenfolgen, um wertvollen Sprit zu sparen. Erfolgreiche Aktionen belohnen Euch darüber hinaus mit zusätzlichen Panzerungs-Einheiten: Oft nur ein kleiner Trost für die harte Kriegsarbeit, die Ihr gegen die gut gerüsteten bösen Jungs zu erbringen habt. Fünf dramatische Kampagnen erwarten Euch: Schon die zweite ist eine harte Nuß und nur nach ausgiebigem Üben zu schaffen. *cb*



Der Vernichtungserfolg bringt Euch nichts: Ihr habt im Eifer des Gefechts vergessen, Spritcontainer aufzunehmen!

Trickreich: Mit filigranen Manövern holt Ihr Gefangene aus schwer bewachten Lagern:


Mit Köpfchen und Seilwinde: Der Wachposten am Haupttor ahnt nichts...

Schleicht Euch an die Baracken-Ecke des Lagers, vernichtet die angrenzenden Wachtürme und feuert auf die Hütten. Dann nehmt Ihr schnell die Überlebenden auf, bevor Euch alarmierte Wachpanzer bedrängen können: Eile ist geboten!


Unheimliche Zombies geistern auf dem transsilvanischen Friedhof herum...



Wurden die Verteidiger ausradiert, meldet der Computer trocken deren "Verteidigungsunfähigkeit".

! Endlich präsentiert EA den langerwarteten "Urban Strike"-Nachfolger. Doch spielerische Neuerungen bleiben aus. Neben der grafischen Radikalkur, die zu fast fotorealistischer Optik führte, und den packenden Video- und Soundeinspielungen haben sich die Designer auf den Lorbeeren der Vorgänger ausgeruht. Doch das ist keine Kritik: Die Missionen sind erneut eine anspruchsvolle Mischung aus intuitiver Waffenbedienung, schnellen Reaktionen und einer gehörigen Portion taktischem Geschick. Gerade die Nachschubplanung gibt "Soviet Strike" den letzten Kick. Daß Ihr nicht nach jeder Mission speichern könnt, ist für ungeduldige Naturen sicher ein Nachteil, andererseits ist Herzklopfen garantiert, wenn Ihr zur letzten Mission einer Kampagne aufsteigt. Der harsche Schwierigkeitsgrad könnte abschrecken: Nur für Profis und Airforce-Piloten geeignet!

Christian Blendl

SPIELSPASS 80%

Electronic Arts® Presents: SOVIET STRIKE
© 1996 Electronic Arts & Granite Bay Software. All Rights Reserved.

HERSTELLER	Electronic Arts
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	77%
SOUND	65%

Zeitgemäßes, packendes "Strike"-Update: Leicht ruckelndes Edel-Projekt mit viel Action und Taktik. Extrem schwer.

AB 18



Auf der komplexen Karte wählt Ihr Freund/Feind-Objekte, die umgehend blinken und so Orientierung schaffen.


Ihr versucht, einen schnell vorwärtsstürmenden Panzerkonvoi aufzuhalten: Ein heftiges Feuergefecht entbrennt!

Andere Versionen
Sowohl eine Saturn- als auch eine PC-Version sind in Arbeit.

Entwickler: Capcom, J

Street Fighter Alpha 2





Hinterhof-Prügelei: Dan, der versteckte Charakter aus dem ersten "Alpha", mißt sich mit Großmeister Gen. (Playstation)



Zusammen mit Guile trainierte Nash einst bei der Bundeswehr. Im Hintergrund erhebt sich ein Harrier-Senkrechtstarter.

Wo bleibt "Street Fighter Gaiden"? Wo verstecken sich die fein texturierten Polygon-Verwandten von Ken, Chun-Li & Co.? Ein neuerlicher "Street Fighter"-Aufguß in 2D soll uns darüber hinwegtrösten, daß Capcom immer noch an einer 3D-Engine für ihren Bestseller werkelt – einen Vorgeschmack darauf gibt das fantastische "Star Gladiators", das wir Euch in der MAN!AC 10/96 vorstellten.

Damit die Fighter-Fans nicht zu Konkurrenzprodukten wie "Tekken 2" greifen, entwickelte Capcom im Turbo-Tempo einen Nachfolger zur Automatenumsetzung "Street Fighter Alpha" (in Japan "STF Zero"). Fünf Figuren ergänzen die aus dem ersten Teil bekannte Clique: Dhalsim und Zangief aus der klassischen "STF"-Reihe sowie Sakura, ein Mädel in Schuluniform, Rolento, der gefährliche Messerwerfer aus Capcoms Oldie "Final Fight" und Gen, berüchtigster Karateka jenseits der chinesischen Mauer. Die Endgegner des ersten Teils könnt Ihr von Anfang an spielen: Shadowloo-Anführer M. Bison, dessen Boß Gouki und Dan, eine gelungene Mischung aus Ryu und Ken. Wer den Gegner nicht mit linken Haken und Fußfegern vor sich herschupsen will, führt bei aufgeladener Power-Leiste eine Super-Kombo aus, die in drei Stufen erhältlich ist und dementsprechend nachhaltigen Eindruck beim Gegner hinterläßt. Einsteiger setzen zu Beginn das Tempo (Turbo) herab oder spielen mit der "Auto Guard"-Funktion. *ak*



Anwählbar und in zwei Anzügen erhältlich: Obermotz M. Bison gegen "Final Fight"-Ekel Sodom. (Saturn)



Japanische Freizügigkeit: Genau wie Chun-Li gewährt Sakura Euch tiefe Einblicke (Saturn).

Puzzle-Spezialisten aufgepaßt: Der neuste Sprößling der "Street Fighter"-Familie heißt "Super Puzzle Fighter". Wie bei "Columns" setzen zwei Spieler in ihrem jeweiligen Spielfeld verschiedenfarbige Diamanten zusammen. Zu der altbekannten Spielmechanik gesellen sich zwei "Street Fighter"-Kids-Figuren, die zwischen den beiden Zylindern aufeinander losgehen. Für jede abgebaute Diamantenreihe bekommt Eure Spielfigur einen tödlichen Special-Move, den sie gegen den Gegner einsetzt. Die Japan-Fassung von "Super Puzzle Fighter" erscheint in Kürze, eine Veröffentlichung bei uns ist vorläufig nicht in Sicht.

! Die Designer haben sich das Maulen der "STF"-Fans zu Herzen genommen und das einzige Manko des Vorgängers behoben: Wo Ihr bei "Alpha" vor trostlos colorierten Hintergründen aus dem Kindermalkurs turnt, freut Ihr Euch nun über ein Ambiente, das der spielerischen Potenz des Titels entspricht. Ähnlich detaillierte Backgrounds sucht Ihr bei den Konkurrenz-Prüglern vergebens. Spielerisch gesehen, kann ich mich nur wiederholen: Trotz 3D-Perlen wie "Tekken 2", die mit Tonnen von Kombos und Effekten auffahren, bleibt der Spielgehalt von "Street Fighter Alpha" unerreicht. Das Potential eines klassische 2D-Beat'em-Ups ist noch lange nicht ausgeschöpft, wenn sich Capcom-Designer ans Werk machen. Spielt Ihr im Zwei-Spieler-Modus gegen einen anderen "STF"-Crack, verzichtet Ihr gerne auf 3D-Grafik.

Andreas Knauf

SPIELSPASS **91%**

HERSTELLER: Capcom
SYSTEM: Playstation
ZIRKA-PREIS: 100 Mark
GRAFIK: 80%
SOUND: 78%

Unschlagbar! Was Spieltiefe und Zwei-Spieler-Motivation angeht, kann's "Alpha 2" mit jedem 3D-Beat'em-Up aufnehmen.

AB 16



Über den Wolken ist nicht nur die Freiheit grenzenlos: Beim Vorgänger fehlte Dhalsim noch. (Playstation)

In "Alpha 2" erwarten Euch zwei weiblichen Figuren: Statt der kessen Engländerin Cammy tritt Sakura an. (Playstation)

SPIELSPASS **91%**

HERSTELLER: Capcom
SYSTEM: Saturn
ZIRKA-PREIS: 100 Mark
GRAFIK: 80%
SOUND: 78%

Identisch mit der Playstation-Version. Kein Prügelspiel fesselt Euch länger an den Bildschirm – auch grafisch wunderschön.

AB 16

Andere Versionen

Eine Umsetzung für das Super Nintendo soll ebenfalls noch diesen Monat in Japan erscheinen. Den Vorgänger haben wir in MAN!AC 7/96 mit 90% bewertet.

Entwickler: Sega AM3, Japan

Daytona CCE





Auf der Innenbahn herrscht Hochbetrieb: Wartet mit dem Überholen bis zum Kurvenauslauf!

Die Qual der Wahl: Vor dem Rennen entscheidet Ihr Euch für eines von acht Stock-Cars. Die Leistungsdaten unterscheiden sich in den Kategorien Beschleunigung, Steuerung und Endgeschwindigkeit.

DAYTONA
CAR SELECT
Hornet
Gallop
Max
Phoenix
Oriole
Magic
Wolf
Balance

Typen-Wahl: Jedes Fahrzeug steuert sich anders. Anfänger drehen am besten in der Hornet Ihre Aufwärmrunden.



Während das erste Saturn-"Daytona USA" die Klasse des Automaten-Vorbilds im wesentlichen auf den Saturn retten konnte, blieb die technische Realisation weit hinter den Hoffnungen der Sega-Fans zurück: Niedrige Frame-Rate und das berüchtigte "Pop-Up" schmälerten den Eindruck gewaltig. Doch jetzt revanchiert sich Sega: Die CD-Zauberer der AM3-Truppe, die schon mit "Sega Rally" der Konkurrenz das Fürchten lehrte, nahm sich des unvermindert populären Klassikers an und schneiderte eine technisch und spielerisch gehörig aufgepeppte Neu-Version. Die aus "Rally" bekannten Features sorgen jetzt auch für "Daytona"-Langzeitmotivation. Im "Time Trial"-Wettbewerb kurvt Ihr alleine herum, um den Streckenrekord zu brechen, und ein Grandprix-Modus schickt Euch über alle fünf Kurse zur Weltmeisterschaft. Doch vor allem der Zweispieler-Modus ist eine kleine technische Meisterleistung: Im Split-Screen liefert Ihr Euch dramatische Rundenduelle, in denen sich nur Computergegner nicht blicken lassen. Auch das "Ghost-Car" ist wieder mit von der Partie – das flackernde Auto repräsentiert Eure vorherige Bestzeit, der Ihr verzweifelt hinterherfahrt. Drei Kurse kennt Ihr bereits vom Vorgänger: Der "Three Seven Speedway" ist ein Anfänger-Motodrom, bei dem Ihr an Tribünen vorbei durch ein Waldstück brettert. An der "Sonic"-Felswand biegt Ihr links in die Start-Ziel-Gerade ein. Durch den "Dinosaur Canyon" führt die reizvollste Strecke: Dieser Berg- und Tal-Abschnitt führt Euch an majestätischen Bergmassiven vorbei in einen Tunnel, danach rast Ihr durch die "AM 2"-Kurve talwärts und biegt an der Dino-Fundstelle nach rechts in die Zielgerade ein. Die anspruchsvollste Strecke ist die "Sea Side Street Galaxy": Diese Profistrecke führt Euch an Sehenswürdigkeiten wie einer Space-Shuttle-Abschußrampe vorbei. Vorher kämpft Ihr mit dem Umleitungs-Chaos in der Nähe der Boxengasse. Eine "Golden Gate"-ähnliche Brücke dient hier als Start und Ziel. Doch Sega ließ sich nicht lumpen und spendierte der "Daytona Championship Circuit Edition" auch zwei komplett neue Kurse. Der "National Park Speedway" ist ein relativ



"Desert City": Von der Stadt gibt's nichts zu sehen, dafür rast Ihr in einem Felstal herum und durchquert einen Tunnel.



Zwischenfall am "Sonic"-Felsen: Mit spektakulären Crashs verbeulen sich die Karossen die Kotflügel.



In der umfangreichen Rekordliste tragen sich "Daytona"-Profis ein, die besser als die Sega-Mannen fahren..



Ansicht 3: Knapp hinter dem Wagen verfolgt Ihr den Anflug einer Möwe (links im Bild).



Die Motorhaube könnt Ihr auch ausblenden: Mit ihrer Hilfe erkennt man jedoch , ob es Zeit für einen Boxenstop ist.

! Endlich wird Segas Arcade-Glanzstück die verdiente Umsetzung spendiert: Auch wenn die neue Version nicht ganz zum Automaten aufschließen kann, wurden immerhin Frame-Rate und Auflösung deutlich hochgeschraubt. Sogar Besitzer der Erstumsetzung können unbesorgt zugreifen, zumal die neuen Strecken auch "Daytona"-Veteranen herausfordern. Für Fans der Automatenvorlage ist der Titel ohnehin ein Pflichtkauf. Zwar ist "Sega Rally" nach wie vor die authentischere Arcade-Umsetzung, aber "Daytona CCE" fesselt wie das Vorbild mit bislang ungeschlagenem Streckendesign und vorbildlichen 3D-Kulissen. Während die Konkurrenz-Wagen zwischen spärlichem Baumbestand und Kuhdörfern hindurchbrausen oder gegen triste Leitplanken schrabben, genießt der Stockcar-Fahrer gigantische Monumente wie Canyons und Felsreliefs.



Robert Bannert



Gedrängel: Riskiert einen Schlenker, um nicht auf die Sonntagsfahrer vor Euch aufzulaufen und Geschwindigkeit zu verlieren.



Boxenstop: Die Polygon-Mechaniker beulen Eure lädierte Karosse aus, leider zieht gerade das gesamte Feld an Euch vorbei.

einfacher und sehr schneller Gebirgsabschnitt: Ihr müßt eine tückische Straßensperre meistern und schürt anschließend an einem Freizeitpark vorbei. Während die Besucher grölend einen Looping drehen, steuert Ihr Euer Stock-Car durch großzügige Kombinationen lässig auf die Zielgerade zu. Der zweite neue Kurs ist weitaus anspruchsvoller: In der "Desert City" müht Ihr Euch durch enge Kurvenkombinationen und kämpft mit abrupten Richtungswechseln. Während Ihr das Getriebe malträtiert, zuckelt der örtliche Bummelzug durch die Felsszenerie.
Allen Strecken gemein ist der jetzt deutlich flüssigere Spielablauf, nur das Pop-Up-Problem konnte nicht völlig eliminiert werden. Im Split-Screen-Modus bleibt die Frame-Rate ebenfalls konstant, jedoch verkürzt sich der berechnete Horizont deutlich. Auch bei den Rennern investierte Sega Detail-Arbeit: Statt popliger Gitter bewundert Ihr nun vorbeiziehende Wolkenformationen auf den Scheiben der Autos, die jetzt mit mehr Grafikdetails aufwarten können.
Die Rekorde aller Wettbewerbe werden penibel in einer umfangreichen High-Score-Liste festgehalten. Natürlich wird auch das "Arcade-Racer"-Lenkrad unterstützt: Mit dieser Analog-Kontrolle und ein wenig Übung genießt Ihr eine deutlich bessere Steuerung. Zur Musikuntermalung erklingen Pop-Melodien, der nervige "Let's go away"-Japaner hat glücklicherweise keinen neuen Vertrag erhalten. *cb*



Zweispieler-Action: Ihr könnt auswählen, ob der Zweitplazierte automatisch schneller ist als der Führende ("Catch-Up-Feature")

Auf dem Speedway geht Ihr mit voller Drehzahl in's Rennen: Der "Rolling Start" macht's möglich.

Wie beim Vorgänger habt Ihr permanent die optimale Übersicht über Eure Position auf der Strecke: Eine











Kurslayouts: Von oben nach unten seht Ihr die Strecken Three Seven Speedway, Dinosaur Canyon, Sea Side Street Galaxy, National Park Speedway, Desert City.

sich drehende Übersicht hält Euch während des Rennens auf dem laufenden.

Mit dem Automaten kann auch das neue "Daytona" kaum konkurrieren: Nach wie vor gibt's auf dem Saturn mehr Pop-Up und weniger Auflösung als in der Spielhalle. Doch im Rahmen der Saturn-Fähigkeiten hat Sega ein kleines Wunder vollbracht: Die deutlich höhere Frame-Rate sorgt für noch mehr Spielspaß, das Drängeln kommt jetzt um Längen besser 'rüber als beim Ruckel-Vorgänger. Die neuen Strecken sind grafisch eher mager, doch eine willkommene Bereicherung der drei Arcade-Kurse.
Auch Optionsvielfalt und Split-Screen-Modus machen sich positiv bemerkbar. Das Spielgefühl stimmt, die Renner geraten in's Schleudern und driften genau wie beim Automaten. Insgesamt ist's nicht der erhoffte Über-Hammer geworden, denn ab und zu nerven einige Grafik-Fehler. Ansonsten gibt sich "CCE" keine Blöße. Selbst Besitzer der alten Version müssen probespielen!

Christian Blendl



Bekannt: Das Optionsmenü gleicht dem von "Sega Rally" wie ein Ei dem anderen.



Die entfernteste von vier Perspektiven: Mehr Übersicht, aber weniger Feingefühl bei der Steuerung.

SPIELSPASS 86%

DAYTONA USA
ARCADE
TIME ATTACK
2PLAYER BATTLE
RECORDS
OPTIONS
CIRCUIT EDITION

HERSTELLER	Sega
SYSTEM	Saturn
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	84%
SOUND	71%

Mehr Pop durch weniger Pop-Up: Dynamisch-rasantes Arcade-Rennen mit unbestrittenen Klassiker-Qualitäten.

Andere Versionen
Derzeit sind keine Umsetzungen geplant.

Entwickler: Iguana Entertainment, USA

NFL Quaterback Club '97



Diesmal gibt's keinen First Down: Die Linebacker stoppen den angreifenden Spieler.

SA Seit der letzten Saison hat sich wenig geändert: Die NFC ist haushoch überlegen, die Arizona Cardinals sind weiterhin die Lachnummer der Liga. Und der Niedergang der New Yorker Clubs geht weiter.
Die Entwickler von Iguana haben sich von den realen Verhältnissen inspirieren lassen und auch die Fortsetzung des "Quaterback Club" kaum weiterentwickelt. Die lobenswerte Optionsvieltfalt mit überquellendem Playbook blieb ebenso erhalten wie der Simulations-Modus mit spannenden Spielsituationen. Dafür hat man an der Steuerung herumgebastelt und diese verkompliziert – jetzt blicken endgültig nur noch Football-Freaks durch. Die Spieler beherrschen neun verschiedene Bewegungen wie Dreher, Sprint und Tackle-Abwehr mit langem Arm. Außerdem greifen die 26 Quarterbacks auf Signature-Moves zurück. Je nach angewähltem Schwierigkeitsgrad müßt Ihr Euch zudem um ermüdende Akteure und Verletzungen kümmern. Besondere Vorkommnisse: Multiplayer-Modus für bis zu zwölf Spieler.

SPIELSPASS 77%

HERSTELLER: Acclaim
SYSTEM: Saturn
ZIRKA-PREIS: 100 Mark
GRAFIK: 67% SOUND: 46%

Umfangreiche American-Football-Simulation für Könner. Für Saturn-Fans interessant, da es (noch) kein "Madden" gibt.

Andere Versionen
Den Test der Playstation-Fassung seht Ihr rechts daneben, das 96er-Modell des "NFL Quaterback Club" haben wir in MAN!AC 7/96 mit 84% Spielspaß für den Saturn getestet.

Entwickler: Iguana Entertainment, USA

NFL Quaterback Club '97



Neben der traditionellen Rückperspektive bietet uns Acclaim u.a. auch die Seitenansicht an.

PS Auf den Spuren von EA Sports geht Acclaim mit dem "Quaterback Club" bereits in die dritte Runde, diesmal jedoch ohne 16-Bit-Anhang. Das 97er-Update berücksichtigt die Statistiken und Spielerwechsel der letzten Saison, bietet aber ansonsten keine großen Neuheiten. Euch steht ein extensives Playbook mit verschiedenen Formationen und mehreren hundert Spieltaktiken für Angriff, Abwehr und Special Teams zur Verfügung. Im Simulations-Modus erlebt Ihr erneut prickelnde Spielsituationen aus Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft. Die Optionsvielfalt läßt Kennerherzen höher schlagen, und auch spielersich ist der "NFL Quarterback Club" brauchbar. Allerdings vermiest die unnötig komplizierte Steuerung und teils abschreckende Pixelgrafik den Spaß. Zudem ist der Computergegner dank einfacher Paßspielzüge schnell besiegt. So entfaltet sich die Qualität erst im Mehrspieler-Modus (bis zu acht Personen dürfen ans Joypad). Iguana hätte sich doch etwas mehr Mühe geben sollen.

SPIELSPASS 77%

HERSTELLER: Acclaim
SYSTEM: Playstation
ZIRKA-PREIS: 100 Mark
GRAFIK: 67% SOUND: 46%

American Football mit vielen Optionen, komplizierter Steuerung und solider Grafik. Jedoch schlechter als der Vorgänger.

Andere Versionen
Den Test der Saturn-Fassung seht Ihr links daneben, das 96er-Modell des "NFL Quaterback Club" haben wir in MAN!AC 5/96 mit 85% Spielspaß für die Playstation getestet.

Produzenten: Luke Vernon, Steve Wilcox • **Programmierung:** Paul Taylor, Chris Nash • **Grafik:** Peter Dobbin, Joe Money, Peter Wake, Simon Lacey • **Sound:** Guy Hatton

Onside Soccer

Das reine Fußballspiel bei "Onside Soccer" ist die bessere Hälfte. Allerdings hat Telstar auch hier recht uninspiriert gewirkt und nur das Nötigste eingearbeitet. Mehr-Spieler-Adapter werden nicht unterstützt, auch die Menüführung ist nicht sonderlich ansprechend. Selbst der deutsche Online-Kommentar wird nur genuschelt.



Viele Bildchen: Jedes steht für einen Parameter, den Ihr auf Knopfdruck ändert.



Hier scheint gerade die Sonne (man achte auf die Schatten), auf Wunsch kickt Ihr jedoch auch bei Regen und Schneefall.

PS Telstar bemüht sich, zwei Spielkonzepte unter einen Hut zu bringen: „Onside Soccer" ist ein Mix aus traditionellem Action-Kick und Wirtschaftssimulation zum Thema Fußball. Bei ersterem Modus wählt Ihr zwischen Freundschaftsmatch, Liga-Betrieb und Turnier. An Teams stehen die Clubmannschaften aus Deutschland, England, Italien und Frankreich parat. Normalerweise laufen elf Kicker auf dem grünen Rasen ein, es ist jedoch auch eine Hallen-Partie mit Fünf-gegen-Fünf erlaubt. In der Management-Sektion werdet Ihr zum digitalen Hoeneß: Spieler kaufen und verkaufen, allgemeine Finanzplanung – ja sogar Trainerpflichten werden Euch zugeteilt. Wie sich die Maßnahmen auf das Team auswirken, erlebt Ihr beim nächsten Ligaspiel. Hier laßt Ihr entweder den Computer ran oder Ihr spielt die Partie persönlich aus.

Zwei mal **Martin Gaksch**

50 Prozent ergeben leider keine 100 Prozent: Telstars Fußball-Doppelpack ist lieblos zusammenprogrammiert, wobei der Manager-Teil optisch in der Landesliga antritt. Während der „normale" Polygon-Kick Freunden hektischen Action-Fußballs noch zuzumuten ist, ist das Textwüsten-Wirrwarr im alternativen Spielmodus eine Frechheit. Auch spielerisch läßt der Minimal-Manager viele Wünsche offen. Und als reine Fußballsimulation ist das ideenlose „Onside Soccer" der Konkurrenz weit unterlegen.





Links seht Ihr den Hallen-Modus, rechts daneben prangen zwei der hübscheren (!) Textseiten der optisch und spielerisch tristen Management-Sektion.

SPIELSPASS 48%

HERSTELLER: Telstar
SYSTEM: Playstation
ZIRKA-PREIS: 100 Mark
GRAFIK: 47% SOUND: 40%

AB 12

Höchst mittelmäßige Kombination von grafisch & spielerisch schwachem Fußballmanager und hektischem Actionkick.

Andere Versionen
Umsetzungen sind derzeit keine geplant.

Sony PlayStation

2 eXtreme	us	119,95 DM
Adv. of Lomex	dt	99,95 DM
Airgrave	jp	139,95 DM
Baphomet's Fluch	dt	89,95 DM
Blazing Dragons	dt	89,95 DM
Bubble Bobble 2	dt	89,95 DM
Burning Road	dt	89,95 DM
Crash Bandicoot	dt	99,95 DM
Dragonheart	dt	89,95 DM
Firo & Klawd	dt	99,95 DM
Iron & Blood	dt	89,95 DM
Kings Field 2	us	119,95 DM
Legacy of Kain	us	119,95 DM
NHL '97	us	119,95 DM
NHL Face Off '97	us	119,95 DM
Pandemonium	dt	99,95 DM
Penny Racers	dt	89,95 DM
Project Overkill	dt	99,95 DM
Project X2	dt	89,95 DM
Rebel Assault	us	119,95 DM
Sexy Parodius	jp	139,95 DM
SF Zero 2	us	119,95 DM
Soviet Strike	dt	89,95 DM
Spot goes Hollyw.	us	119,95 DM
Star Gladiators	us	119,95 DM
Street Racer	us	119,95 DM
Tobal No. 1	us	119,95 DM
Tomb Raider	dt	89,95 DM
Trilogy	dt	99,95 DM
Tunnel B1	dt	89,95 DM
Twisted Metal 2	us	119,95 DM
WWF i. y. House	dt	89,95 DM

Nintendo 64

Nintendo 64 + RGB-Booster-Umbau + Umbau für us/jp Spiele + 1 Spiel		699,95 DM
Mario 64	us	179,95 DM
Pilotwings 64	us	179,95 DM
Waverace 64	jp	199,95 DM
Joypad	jp/us	79,95 DM
Memory-Card	jp/us	39,95 DM

Ankündigungen:

Cruisin' USA	us	ab 4. Dez.
Cu On Pa	jp	ab Ende Okt.
KI Gold	us	ab 27. Nov.
Shadows o.t. Empire	us	ab 4. Dez.
St. Andrews Golf	jp	ab 29. Nov.
Trilogy	us	ab 9. Nov.
Waverace 64	us	ab 6. Nov.

Preise bitte telefonisch erfragen!

Besucht uns auf der Computer '97 in Köln vom 15.11. bis 17.11.1996. Tolle Messeangebote!!!

Ab sofort im Internet:
www.flyingarts.komplex.net
Ab Dezember mit eigener Domain:
www.flyingarts.de
Info-News-Hints-Preise-Screenshots

FLYING ARTS

Ruhrorter Straße 9 · 46049 Oberhausen
Fon: (0208) 8 23 27-41 und 8 23 27-42

SEGA Saturn

Batsugun	jp	99,95 DM
Blazing Dragons	dt	89,95 DM
Dark Savior	us	119,95 DM
Die Hard Trilogy	us	119,95 DM
Dragonforce	us	119,95 DM
Dragonheart	dt	89,95 DM
Fighting Vipers	dt	99,95 DM
NHL '97	us	119,95 DM
NHL Powerplay Hockey	dt	89,95 DM
Project X2	dt	99,95 DM
Sexy Parodius	jp	119,95 DM
Soviet Strike	us	119,95 DM
Street Racer	us	119,95 DM
Tomb Raider	dt	99,95 DM
Tunnel B1	dt	99,95 DM
Virtua Cop 2	jp	119,95 DM
- incl. Gun	jp	169,95 DM
Virtua On	us	119,95 DM
World Wide Soccer 97	dt	99,95 DM

Achtung: Ladenpreise können abweichen!!!

Flying Arts finden Sie in ...

Flying Arts
Im Forum Mühlheim
Hans-Böckler-Platz 10
45468 Mülheim/Ruhr
Tel. 0208 / 384362

Flying Arts
Im Isenburg-Zentrum
Frankf. Str. 168-176
63263 Neu-Isenburg
Tel. 06102 / 327787

Flying Arts
EKZ Altenessen
Altenessener Str. 411
45329 Essen
Tel. 0201 / 8379871

Versandkosten per Post NN 9,95 DM, per UPS NN 15,- DM.
Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 15,- DM Bearbeitungsgebühr zzgl. der entstandenen Kosten. Irrtümer und Preiskorrekturen vorbehalten!

Phone: 0451 871 7555

A.B. GAMES
Andreas Bender

Phone: 0451 871 7515

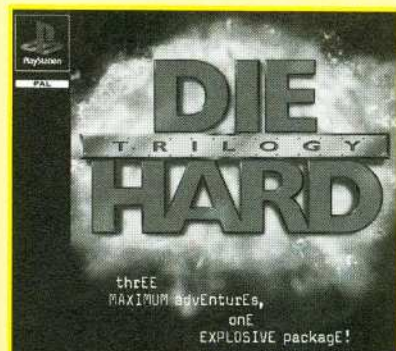
A.B. GAMES The Store

•• NEU ••

***DER* Videospiel-Laden in 23558 LÜBECK!**

Moislinger Allee 40a / Ecke Füchtingstr.
(erster Stock)
Mo-Fr: 12-20 Uhr
Sa: 10-16 Uhr

HARDCORESPLAT-TERACTIONBLOOD-SHOOTEMUPGAME



•UNZENSIERT• 99,95

(PlayStation-PAL) dt. Version

Sony PlayStation

Sony PlayStation	dt	389,95
Lenkrad + Pedale		149,95
neGcon Controller	dt	89,95
Cobra Gun (Pistole)	dt	89,95
Andretti Racing 97	dt	89,95
Area 51	dt	89,95
Ayrton Senna Kart Duell	dt	99,95
Baphomets Fluch	dt	99,95
Burning Road	dt	99,95
Cheesy	dt	99,95
Darkstalkers	dt	89,95
Davis Cup Tennis	dt	99,95
Destruction Derby 2	dt	99,95
Dragonheart	dt	99,95
Disruptor	dt	99,95
Formel 1	dt	109,95
Iron & Blood	dt	99,95
Jumping Flash II	dt	99,95
John Madden'97	dt	89,95
Mega Man X3	dt	89,95
Nascar Racing'96	dt	99,95
NBA Jam Extreme	dt	89,95
NHL Powerp. Hockey'96	dt	79,95
Pandemonium	dt	89,95
Pete Sampras Tennis	dt	99,95
PGA Tour Golf'97	dt	89,95
Project Overkill	dt	99,95
Resident Evil	dt	99,95
Resident Evil II	jp	149,95
Hintbook Res. Evil	dt	49,95
Return Fire	dt	99,95
Sim City 2000	dt	99,95
Star Gladiator	dt	99,95
Tomb Raider	dt	99,95
Tekken II	dt	109,95
Top Gun	dt	99,95
Tunnel B1	dt	99,95
wipEout 2097	dt	99,95
WWF In your House	dt	99,95
X-Com II	dt	99,95

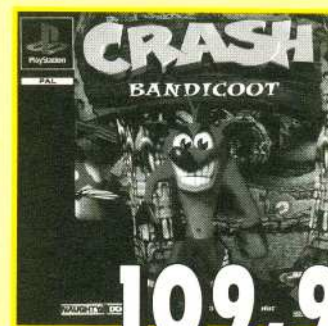
Sega Saturn

Die Hard Trilogy	dt	89,95
Daytona USA CCE	dt	99,95
Exhumed	dt	99,95
Fifa'97	dt	89,95
Fighting Vipers	dt	99,95
Hexen	dt	89,95
Iron & Blood	dt	89,95
Tempest 2000	dt	89,95
Tomb Raider	dt	89,95
Tunnel B1	dt	89,95
Virtua Cop 2	dt	99,95
Worldwide Soccer'97	dt	99,95

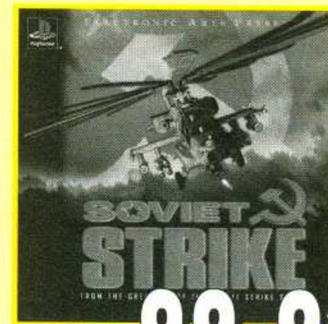
Mo-Fr 12-20 Uhr • Sa 10-16 Uhr

• Alle lieferbaren deutschen Sony PSX & Sega Saturn Games auf Lager!!! • Komplette kostenlose Preisliste für PSX, Saturn, Jaguar, SNES, Mega Drive, Mega CD, NeoGeo CD und Nintendo 64 anfordern! • Täglich neue Import-Spiele • Die noch nicht lieferbaren Spiele dieser Anzeige können vorbestellt werden!
Annahmeverweigerer, der von uns gelieferten Waren, berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten mit DM 20,-. Versand erfolgt im Sicherheitskarton!!! Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Unfreie Lieferungen werden nicht angenommen. **Lieferbedingungen: Porto DM 6,95 + NN Ab 300.- DM portofrei** • Druckfehler, Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten • Keine Haftung für Kompatibilität

Auch Händler willkommen!
Fax: 0451 - 8717565
••• KEIN CLUB •••



109,95



99,95

(PlayStation-PAL) jeweils dt. Version

Nintendo 64 . .399,-
SuperMario64 .99,-
(1. Quartal 1997)

Außerhalb der Geschäftszeiten können Sie uns unter folgender Telefon-Nummer erreichen : 0171 / 6443006

Entwickler: Graftgold, GB • **Produzenten:** Ryozo Gohara, Atsuo Kazama, Masao Doi, Takayuki Yasutomi • **Programmierung:** Ian Wallington, Andrew Braybrook, Dan Leslie, Matthew Whitton, Simon Clay, Kevin Holloway • **Grafik:** Steve Wilkins, Colin Seaman, John Kershaw, Mike McGreggor • **Sound:** Jason Page, Lee Banyard

International Moto-X



Anfangs liegt das Feld dicht beisammen, doch schon bald trennt sich die Spreu vom Weizen: Gute Fahrer überrunden die schlafmützigen Looser!



Action auch in Afrika: Quer über den Globus tretet Ihr zum Motocross-Rennen an.



Nach der ersten Runde auf Platz vier: Nur ein Patzer in einer Kurve, und die Konkurrenz zieht vorbei.

Mit der Wahl Eurer Maschine ist die Organisation noch nicht getan: In diversen Menüs legt



Optik und Leistung von Zweirad und Biker legt Ihr in allen Details fest: Das Farbmenü...

Ihr Nationalität und Aussehen Eures Fahrers fest, kümmert Euch um den Zustand der



...und der Technik-Bildschirm. Hier stuft Ihr das Getriebe ab, repariert Stoßdämpfer und baut einen besseren Motor ein.

Maschine und kauft, (genügend Bargeld vorausgesetzt) neue Teile ein.

Über Stock und Stein: Beim "International Moto X"-Wettbewerb pfeifen die Teilnehmer auf geteerte Straßen. Schlammige Rundkurse sind die ultimative Bewährungsprobe für draufgängerische Fahrer, die auch unter Extrembedingungen und auf Steigungen ihre Geländemaschinen unter Kontrolle halten. Es gibt vier verschiedene Rennklassen: Über 125, 250 und 350 bis zur Königsklasse von 500 Kubikzentimeter Hubraum (ccm) führt Eure Karriere des Motocross-Champions. Dabei habt Ihr in jeder Klasse vier Turniere zu gewinnen, wovon jedes wiederum aus vier bis fünf Einzelrennen besteht. Nur wenn Ihr alle Turniere einer Klasse erfolgreich als Sieger bestreitet, wird Euch Zutritt zur höheren Klasse gewährt. Jeweils acht Fahrer gehen an den Start: Die ersten drei erhalten neben den Weltmeisterschaftspunkten auch Geldgewinne, die sie in Reparaturen oder verbessertes Zubehör investieren.

In den Rennen gehört neben fahrerischem Geschick Drängeln zum Handwerk: In den haarsträubend steilen Berg- und Talabschnitten kämpft jeder mit Haken und Ösen um eine gute Plazierung. Nach dem Rennen genießt Ihr im Replay die spektakulärsten Szenen noch einmal. Um für kommende Aufgaben gerüstet zu sein, üben Neueinsteiger im Practice-Modus alle 48 fertigen Strecken und stellen im "Time Trial" neue Solo-Rekorde auf. Habt Ihr eine kreative Ader, fertigt Ihr Euch im Strecken-Editor neue Kurse, modifiziert vorgegebene Strecken oder ändert die Zusammenstellung der Kontinental-Turniere. Gelungene Eigenkreationen und erreichte Pokale speichert Ihr bequem auf Memory-Card, um Freunden Zeugnis über Eure kreative Ader oder Euer fahrerisches Geschick abzulegen. *cb*



Der einfach zu bedienende Strecken-Editor macht Laune: Stellt Euch ultimative Berg- und Talkurse zusammen!



In drei Von-Hinten-Perspektiven rumpelt Ihr über die Rundkurse: Hier die Nah-Ansicht.

SPIELSPASS **71%**

HERSTELLER	Warner
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	63%
SOUND	72%

Gelungenes Action-Motocross mit effektiver Grafik, spektakulären Sprüngen und vielen Features: Cross-Fans greifen zu!

AB 6

Anfangs sieht "International Moto-X" recht unspektakulär aus: Die Frame-Rate ist nicht sehr hoch, und die Grafik baut sich deutlich sichtbar auf. Doch nach einigen Runden packt Euch das Rennfieber: Die Grafik-Engine serviert haarsträubende Kurse mit vielen Details, die einfache Steuerung ist binnen Minuten verinnerlicht. An den 48 Strecken sollten sich andere Rennspiele ein Beispiel nehmen, und der Editor legt in Sachen Langzeitspaß nochmal eins drauf. Zwar sind die Computergegner nicht die hellsten, doch mit jeder neuen Klasse wird Eure Maschine schneller und die Action dramatischer. Ein sympathisches Spielchen, gerade richtig zum Entspannen: Wer schon immer mal selber mit dem Gelände-Motorrad durch den Schlamm wühlen wollte, findet hier keine perfekte, aber eine sehr gute Videospiel-Umsetzung des schmuddelig-chaotischen Zweirad-Sports.



Christian Blendl



Noch sind sie vereint: In wenigen Sekunden entbrennt ein gnadenloses Gerangel um die Spitze!

Andere Versionen
Umsetzungen sind zur Zeit nicht geplant.

Saturn • Playstation • Gameverleih Keine EA-Titel

Händleranfragen erwünscht

VIDEO & GAME

Tel. 030 425 05 89/425 95 24
Spätservice 030 421 37 67
Fax 030 425 48 62

An- & Verkauf

Auszüge aus unserer Preisliste

Coole Preise
Importspiele Hier!

SNES

Action Instinct	Dt	99
Asterix & Obelix	PV	119
Breath of Fire 2	Dt	109
Bomberman 2	Dt	69
Bomberman 3	**Dt**	**99**
Bomberman 4	Jp	179
Batman Forever	Dt	99
Civilisation	US	129
Chrono Trigger	US	144
Donkey Kong 2	**GV**	**109**
Donald in Maui Mall.	**Dt**	**129**
Demolition Man	Dt	99
Earth Worm Jim	Dt	129
Final Fantasy 3	US	149
Final Fight 3	Dt	109
Front Mission 2	**Jp**	**149**
FIFA Soccer`96	Dt	119
Hebereke Popon 2	Dt	99
Jungle Strike	DV	109
Lufia	Dt	109
Lufia 2	US	139
Mega Man X3	Dt	99
Mechwarrior 2	**Dt**	**109**
Mega Man 7	Dt	109
NHL Hockey 96	Dt	119
NBA Live`96	Dt	119
Operation Starfish	Dt	59
Parodius 3	**JP**	**179**
Primal Rage	Dt	99
Pinocchio	Dt	129
Rock'n Roll Racing	Dt	89
Super Turrican 2	Dt	59
Syndicate	Dt	69
Sim City	Dt	79
Secret of Evermore	Dt	109
Secret of Mana 2	Jp	199
Superstar Soccer deluxe	Dt	129
Super Mario RPG	**US**	**139**
Street Racer	Dt	59
Streetfighter Alpha 2	Dt	129
Terranicma	Dt	119
Tetris Attack	Dt	109
Time Cop	Dt	109
Theme Park	**Dt**	**109**
Tetris & Dr. Mario	Dt	89
Urban Strike	Dt	89
Ultimate	Dt	129
Waterworld	Dt	109
Wormes	Dt	119
Weapon Lord	Dt	129
WWF Wrestlemania	Dt	119
Yoshi`s Island	Dt	119
Gebrauchtspiele schon	**ab**	**19**
Action Replay 3	Dt	89

Game Boy

Game Boy Pocket	129
Hugo	59
Diverse Spiele	**ab 29**

Sega Saturn

Alien Trilogy	**Dt**	**99**
Blood Omen	**US**	**119**
Burn Cycle	US	119
Casper	Dt	94
Command & Conquer	**US**	**119**
Congo	**US**	**119**
Deadly Skies	Dt	99
Blazing Dragons	Dt	94
Daytona Champion Ed.	US	119
Decathlete	Dt	94
Die Hard Triology	Dt	99
Don Pachi	Jp	119
Earthworm Jim 2	Dt	99
Exhumed	Dt	99
Fatal Fury	US	119
FIFA Soccer	Dt	99
Hang On GP 95	Dt	99
Hexen	Dt	99
Iron & Blood	US	119
Iron Storm	**US**	**119**
King of Fighter 95	JP	149
Lunar	US	119
Military Commander 2	**Jp**	**119**
Mystaria	**Dt**	**99**
NHL Powerplay	**US**	**119**
Nights mit Pad	**Dt**	**119**
Night Warriors	Dt	99
Olympic Games	Dt	99
Panzer Dragon 2	**Dt**	**109**
Rayman	Dt	94
Road Rash	Dt	99
Sim City 2000	Dt	99
Sega Tennis	Dt	99
Soviet Strike	US	119
Shining Wisdom	Dt	99
Skeleton Warriors	Dt	99
Starfighter 3000	Dt	89
Streetfighter Alpha	**Dt**	**99**
Tombraider	Dt	99
Toshinden	**Dt**	**99**
Toshinden Ura	**JP**	**129**
Ultimate	**Dt**	**99**
Victory Goal 96	**JP**	**119**
Virtua Cop inkl. Gun	Dt	139
Wing Arms	Dt	79
Wing Commander 3	US	119
Worldwide Soccer	Dt	109
Wrestling	Jp	129
Action Replay m. Backup	**Dt**	**89**
Back up Memory Card	Dt	89
Control Pad	US	39

Umbauten+Kit

SNES 60 Hz Umbau	89
Sony PSX Bausatz	79
R6B Umbau U 64 incl. Colarbooster	79
Saturn 60 Hz Umbau	99

Sonstige Umbauten/Rep. auf Nachfrage

Die Hard Trilogy PSX/Dt → 89,90 DM
mit Game Gun → 135,00 DM
Ultimate PSX/US 119,90 DM

3 DO

Captain Quazar	**US**	**119**
Caspar	**Dt**	**99**
Chees War	US	119
Cyberia	US	109
Deadalus Encounter	US	139
D	US	129
Deadly Skies	US	119
Monster Manor	GV	75
Need for Speed		49

Nintendo 64

499,-

ohne Spiel

Bomberman 64	JP
Cruisin USA	US
Ultimate 64	US
Waveracer	JP
Wayne Gretzky Hockey	US
Shadow of Empire	JP

PC CD ROM

AH - 64 Longbow		89
Brain dead 13		79
Chronicles of sword		89
Civilization 2		89
Command & Conquer 2		79
Gene Machine	Dt	79
Lighthouse	**Dt**	**89**
Dungeon Keeper	**Dt**	**79**
Crysader no Regret		**79**
Cyberstorm		**79**
Die Siedler 2		69
Diablo		79
Daggerfall	Dt	89
Davis Cup Tennis	Dt	79
Elisabeth		97
Fable		69
F 22-2		79
F1 Grand Prix 2		**69**
Gender Wars		79
Hind		69
Return Fire		79
Rally Racing 97	Dt	79
Road Rash	Dt	69
Silent Hunter		79
Speed Rage		**79**
Starfighter 3000		**79**
Syndicate Wars		**79**
Urban Runner		79
Virtua Fighter		79
Warcraft 2 + Data		99
Z		79
Zork Nemesis		89
Storm		79

Sony Playstation

Actua Golf	**Dt**	**94**
Alien Trilogie	**Dt**	**89**
Andretti Racing	**Dt**	**94**
A-Train (A IV Evolution)	**Dt**	**99**
Adidas Power Soccer	**Dt**	**99**
Baphomets Fluch	**Dt**	**89**
Beyond the Beyond	US	119
Blazing Dragons	**Dt**	**89**
Burning Road	**Dt**	**94**
Casper	**Dt**	**94**
Crash Bandicot	Dt	109
Cronicles of Sword	Dt	94
Darkstalker	Dt	89
Davis Cup Tennis	Dt	94
Destruction Derby 2	Dt	109
Die Hard Trilogy	Dt	89
Exhumed	Dt	99
F1 Formula One	Dt	103
	PV	89
Hexen	Dt	94
Horned Owl	US	119
In The Hunt	Dt	94
King of Fighters 95	US	119
Legancy of Kain	US	119
Madden 97	Dt	94
Myst	Dt	94
Nasca Racing	US	119
NHL Hockey 97	Dt	94
NHL Powerplay Hockey	**Dt**	**94**
Need for Speed	Dt	94
Olympic Games	Dt	89
Olympic Soccer	Dt	89
Onside Soccer	Dt	94
Pete Sampras Tennis	Dt	94
Poed	Dt	94
Pro Pinball the Web	Dt	94
Project Overkill	**Dt**	**94**
Raging Skies	**Dt**	**99**
Return Fire	**Dt**	**94**
Ridge Racer Revolution	Dt	94
Soviet Strike	**Dt**	**89**
Starfighter 3000	Dt	94
Skeletton Warrior	Dt	89
Streetfighter Alpha	Dt	94
Syndicate Wars	Dt	94
Shell Shock	**Dt**	**79**
Strike Point	**US**	**119**
Toshinden 2	**Dt**	**94**
Time Commando	DT	94
Tekken 2	Dt	109
Top Gun	Dt	99
Track & Field	Dt	94
Tunnel B1	Dt	94
Ultimate	Dt	94
Warhammer	Dt	94
Wipe Out 2097	Dt	99
Lenkrad schon ab		**99**
Negcon Pad		89
RGB Kabel		**39**
Game Gun		**99**

NEU • NEU • NEU • NEU • NEU • NEU

Laden/Versand

Danziger Str. 124
Ecke Greifswalder Str.
Verkauf

Sony-Grundgerät
mit Total NBA
nur 439,90

SPEZIALUMBAU PSX
ohne Vorbooten
nur 109,90 DM

Unsere Multimedia Shops in Berlin

SPANDAU Verkauf & Verleih
Seegefelder Str. 75
nahe Rathaus

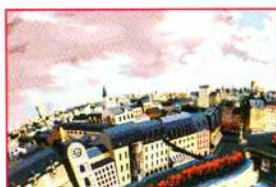
MARZAHN
Marzahner Promenade 47
neben A-Z
Verkauf & Verleih

PRENZ'L BERG
Hans-Otto-Str. 28
nahe Dimitroffstr.

Geschäftszeiten: Montag bis Sonnabend 12.00 Uhr - 20.00 Uhr. Schnellversand: Bis 17.00 Uhr bestellte Waren werden noch am selben Tag abgesendet (Lagerware). Für nichtabgenommene Ware berechnen wir pauschal 20 DM. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen! Ankauf bequem per Post nach telefonischer Absprache. Postanschrift: Video & Game, 10407 Berlin, Danziger Str.124. US - Import • GV - gebraucht • Dt - Deutsch **Ladenpreise können abweichen!**

Entwickler: Rage, GB • **Produzenten:** Charles Cecil, Steve Ince • **Spieldesign:** Charles Cecil, Dave Cummins • **Programmierung:** James Long • **Grafik:** Steve Oades • **Sound:** Barrington Pheloung

Baphomets Fluch








Trickfilmsequenzen zur Plot-Auflockerung: Hintergrund und Akteure wurden gezeichnet, Automobile als 3D-Modelle in die Zeichentrickszenerie kopiert.

Für den spannenden Mysterien-Plot hat das Revolution-Team gründlich recherchiert, sogar Besuche und Foto-Sessions an den Original-Schauplätzen standen auf dem Programm. Wer historisch engagiert ist, weiß um die geheimnisvollen Aktivitäten des mittelalterlichen Templer-Ordens: Ursprünglich geleiteten die Templer-Kreuzfahrer Pilger ins heilige Land, horrende Eskorten-Löhne und staatliche Subventionen ließen den Orden wachsen und gedeihen. Mit zunehmendem Einfluß der Templer bangten die kirchlichen Machthaber um ihre Position: Der Orden wurde exkommuniziert, die Anführer auf dem Scheiterhaufen verbrannt.



Die Revolution-Entwickler um Adventure-Profi Charles Cecil frönen ihrer Vorliebe für historisch verankerte Mythen: "Baphomets Fluch" basiert auf den Legenden um den mittelalterlichen Templerorden und wurde als Point'n'Click-Adventure in LucasArts-Tradition angelegt. Auch wenn Held George Stobbart wie Kollege Indiana Jones zwischen zauberhaften Relikten und mystischen Gestalten herumstöbert – Indys amerikanischer Landsmann geht bei seinen Erkundungen weniger forsch zur Sache wie sein großes Vorbild. Während Dr. Jones den Ärger herausfordert, stolpert der vertrottelte Tramp unfreiwillig von einem Abenteuer ins Nächste. Sein schlacksiges Gehabe und seine überholten Moralvorstellungen machen den Adventure-Grünling zum naiven Sympathieträger und zum Mittelpunkt humorvoller Dialoge. Mit borniertem Klischee-Denken und übertriebener Hilfsbereitschaft arbeitet sich der junge Student immer tiefer in den Schlamassel hinein. Stobbarts Bildungsrundreise durch Europa findet vor einem Pariser Cafe ihr Ende, als ein Attentäter im Clowns-Kostüm über den Platz stürmt und eine Bombe ins Etablissement schleudert. Euer verdatterter Held windet sich unter der zerfetzten Markise hervor – geradewegs der Pariser Polizei in die Arme. Der Inspektor Rossò überschüttet den dröhnenden Heldenschädel nicht nur mit unzähligen Fragen – der exzentrische Beamte krönt sein unsensibles Verhör außerdem mit Mutmaßungen über seine parapsychologischen Fähigkeiten. Stobbart – ganz Kavalier der alten Schule – kümmert sich zunächst um die russische Kellnerin, nach der Befragung wird George von den Gesetzeshütern an die frische Luft gesetzt. Doch der gesellschaftsbewußte Amerikaner läßt nicht locker, Stobbart fühlt sich einem toten Attentatsopfer verpflichtet: Bevor der greise Pariser sein Leben in den Morgenaperitif aushauchte, hat er George freundlich zugezwinkert – Grund genug für den mutigen Studenten, sich dem Killer an die Fersen zu heften und die Pariser Polizei mit gefährlichen Nachforschungen auf Trab zu halten.

Die einzigen Anhaltspunkte Eures Charakters sind ein Fetzen vom Clown-Kostüm, ein Derby-Tip auf zerknitterter Zeitung und die fesche Boulevard-Photographin Nico. Wie die meisten ihrer sensationssüchtigen Abenteuer-Kolleginnen ist die junge Französin auf der Jagd nach der großen Artikel-Sensation, Euer tapsiges Helden-Sprite kommt der ehrgeizigen Französin gerade recht: Während Nico in ihrem Appartement auf heißen Kohlen sitzt und hinter verschlossener Tür ihre Kontakte durchtelefoniert, erledigt George zwischen Kanalabwässern, Ziegenböcken und geschwätzigen Kriegsveteranen die Drecksarbeit. Wie seine Konkurrenten tanzt der kalifornische Anti-Held nach dem Pad-Icon. Die



Der vermeintliche Killer hat sich in einem Nobelhotel einquartiert: Stobbart befragt den genervten Empfangschef.



Telefongespräche werden als Zeichentrickfilmchen eingespielt. Die Nummern notiert Ihr auf einem Briefumschlag.



Ihr lenkt den Bauarbeiter mit einer Zeitung ab und schnappt Euch den Kanaldeckelheber aus dem Werkzeugkasten.



Spannende Situationen wie Georges Balanceakt auf dem Hotelsims werden aus einer dramatischeren Neueinstellung gezeigt.



Der dreiste Bengel vor dem irischen Pub macht sogar Huck Finn Konkurrenz: George läßt geduldig hahnebücherne Lügengeschichten über sich ergehen.





Ende der Kletterpartie: Die Heuballen enden knapp unterhalb der Mauerkrone.

Entsetzt: Die russische Kellnerin überlebt das Bombenattentat nur knapp.



Nachdem George einen großmäuligen Bauern in den Pub gescheucht hat, könnt Ihr über wacklige Heuschober kraxeln.



Glück gehabt: Stobbart schlürfte vor dem Bistro seinen Kaffee und blieb verschont.

gezeichneten Hintergrundoptiken, Gegenstände und Personen werden aufmerksam mit dem Cursor-Symbol abgesucht und auf ihre Interaktions-Tauglichkeit überprüft: Anstatt wie in "Blazing Dragons" oder "Discworld" manuell zwischen den einzelnen Aktions-Sprites zu wechseln, nimmt Euch "Baphomets Fluch" die Feinarbeit ab und wählt das passende Symbol automatisch. Konversationsbereite Personen werden mit einem lächelnden Mund gekennzeichnet, mit dem Lupen-Symbol nehmt Ihr das angewählte Objekt näher in Augenschein. Eine animierte Hand verstaut Gegenstände in George's Manteltasche, rotierende Zahnräder weisen auf eine Anwendungs-Option hin: Ihr rammt verklemmte Türen auf, räumt den Werkzeugkoffer des schroffen Bauarbeiters aus oder zerrt ein Ausrüstungsobjekt Eurer Wahl über ein Hintergrundelement – das Programm checkt, ob die beiden Gegenstände kompatibel sind, erfolglose Versuche signalisiert George mit einem Schulterzucken. Wer sich auf einen Dialog einläßt, macht sich auf eine geballte Ladung schwarzen Humors aus den Federn von englischen Revolution-Scriptwritern gefaßt: Die britischen Ulknudeln machen weder vor sarkastischem Politverriß noch bissiger Gesellschaftskritik halt, die Landessitten werden mit komischen Alltagsgeschichten kommentiert. Icons am unteren Bildschirmrand geben Eure Gesprächsthemen an, auch die Ausrüstungsliste am oberen Bildschirmrand entlockt dem Gegenüber interessante Informationen. Hat der Talk-Gast sein ganzes Wissen über ein bestimmtes Icon ausgeplaudert, wird das Symbol ausgeblendet.

Viele Dialoge werden über das Telefon geführt: Wie in den Zwischensequenzen weichen die Akteure einer Trickfilmsequenz. Sämtliche FMV-Einlagen wurden von Zeichentrickstudios gepinselt und von Don-Bluth-Mitarbeitern arrangiert. Nach gründlicher Kriminalrecherche verschlägt es George und Nico auf den Flughafen: Euer Akteur klappert mystische Templerstätten in ganz Europa ab. *rb*

Komponist

Barrington Pheloung ist vor allem in England bekannt: Neben der "Baphomets Fluch"-Score hat der Brite Stücke für englische TV-Serien und Fernsehfilme geschrieben ("Inspector Morsi", "The one that got away"). In Deutschland ist Pheloung noch unbekannt: Nur wer "Nostradamus" gesehen hat, kennt Pheloungs melancholische Streicherthemen.

!

Obwohl ich mich selten für Kriminal-Plots erwärmen kann, hat mich noch kein Point'n'Click-Adventure so begeistert wie "Baphomets Fluch". Bewegung und Sprachstil der Akteure sind so unverwechselbar wie ihr Platz in der Adventure-Gesellschaft - zudem Euch jeder Charakter in professionell synchronisiertem Deutsch anspricht. Mit dem intelligenten Icon-Interface gehören unlogische Pixel-Suchereien der Vergangenheit an, statt dessen ergründet Ihr die meisten Puzzles mit Dialogen und gründlicher Plot-Recherche, die in dramatischen Augenblicken vom orchestralen Soundtrack des englischen Altmeisters Barrington Pheloung unterstrichen wird. Auch wenn das knappe Konsolen-RAM Stobbarts Nachforschungen oft ins Stocken bringt, ist das Revolution-Abenteuer noch immer angenehm spielbar, jederzeit spannend und trickfilmreif inszeniert.



Robert Bannert

SPIELSPASS 83%

Baphomets Fluch

HERSTELLER	Sony
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	80%
SOUND	71%

Stilvolles Point'n'Click-Abenteuer mit kinoreifem Zeichentrick-Ambiente und mythologischem Kriminal-Plot.

AB 12



Wenn Stobbart festhängt, schaut Ihr bei Nico vorbei: Die gut informierte Journalistin hilft Euch auf die Sprünge.



Ein antikes Templer-Manuskript als Ursache des Trubels: Die vergilbte Schriftrolle verrät ein Schatzversteck.

Andere Versionen

Eine Saturn-Version ist in Vorbereitung.

Programmierung: Fred Ford, Ken Ford • Sound: Bark Trieschmann

Pandemonium


Ihr dirigiert Euren Helden über eine schmale Endlosrutsche, weiter unten seht Ihr das verdrehte Ende des Gleit-Parcours.


Entgegen Furgus beherrscht Nikki keinen Flic Flac, dafür wirbelt Euer Magiemädel mit einem Doppelsprung durch die Luft.

Habt Ihr in einem Level mindestens 85 Prozent aller Extras eingesackt, wird Euer Held in einen Bonus-Level katapultiert: Ihr saust über einen bunten Flipper-Parcours und flüchtet vor einem roten Teleporternebel: Die Wolke versetzt Euch wieder an den Kursanfang.


Wer schneller ist als der gasförmige Verfolger, gewinnt Extraleben.

PS Crystal Dynamics kontert Sonys "Crash Bandicoot" mit einem bunten Narrentanz – statt einem munteren Nager hüpfen Hofnarr Furgus und die fesche Nikki durch grelle 3D-Welten. Gelangweilt vom höfischen Einerlei und Scharlatan-Zaubereien für ihren faulen Monarchen machen die beiden Narren einen Ausflug zu den Ruinen eines alten Magierturms. Kaum hat die neugierige Nikki zwischen verwitterten Steinquadern einen Spruchfolianten aufgestöbert, experimentiert sie mit den Zauberkunststücken. Nach dem ersten Feuerwerk versucht sie sich an einer komplexen Beschwörungsformel. Prompt materialisiert sich über dem Schloß ein warziger Dämon, der kurzerhand das ganze Königreich verschlingt und nach einem Bäuerchen wieder in der Unterwelt verschwindet. Auch wenn Euer schrilles Duo die Vorstellung erheiternd findet – der letzte Funken Verantwortung drängt Eure Helden zu einer turbulenten Rettungsaktion durchs mittelalterliche Fantasy-Königreich. Während Ihr wahlweise die schuldige Nikki oder Sündenbock Furgus durch bunte 3D-Welten lotst, dudeln im Hintergrund mittelalterliche Weisen im flottem Pop-Arrangement – Crystal Dynamics rief dieselben Musiker an die Klampfe, die vor zwei Jahren die Hintergrundmelodien für "The Horde" komponiert hatten.

Während sich "Crash Bandicoot" vor jedem Abschnitt für eine Perspektive entscheidet und für den restlichen Level aus derselben Einstellung in die Kamera lugt, halten Euch die "Pandemonium"-Helden mit flotten Kameraschwenks und abwechslungsreichem Kurswechsel auf Trab: Euer Held flitzt in einem Moment durch ein Szenario mit konventionellem Seitenblickwinkel, in der nächsten Sekunde beschreibt der Untergrund eine scharfe Biegung. Nikki oder Furgus rauschen urplötzlich an der Kamera vorüber, verschwinden wieder im Hintergrund und krachen nach einem erneuten Schwenk durch das Oberlicht eines Observatoriums oder den vertrockneten Boden einer Wüstengrotte. Euer Pärchen kommt keinen Moment zur Ruhe – ein rasanter Perspektivenwechsel jagt den nächsten. Bei Wildwasserfahrten und turbulenten Rutschparcours reichen schwache Hüpf-Gemüter das Pad an einen Achterbahn-erprobten Kumpel weiter. Hat Euer Pärchen einen Level überstanden, flitzt Ihr nach der Paßwortvergabe über eine 3D-Karte zum nächsten Abschnitt: Ihr erforscht düstere Grotten, stehlt Euch durch das fürstliche Verlies oder hüpft in verzauberten Wäldern Pilzwesen auf die Kappe. Rückt Euch Fantasy-Getier wie Riesenschnecken oder Minidrachen zu dicht auf die Pelle, greifen eifrige Extrasammler auf magische Fähigkeiten zurück: Wer vor einer gefährlichen Konfrontation tüchtig rote


Nikki aus der Nahaufnahme: Eure Polygon-Heldin kracht mit dem Aufzug durch das transparente Turm-Oberlicht.


Im "Dungeon Tower" hecheln Eure Narren über verzweigte Hochkurse und schräge Wendeltreppen.

Zauberpforte

Stolpert Ihr in Forst oder Wüste durch ein Morphing-Tor, stürmt auf der anderen Seite ein robusteres Polygon-Tierchen aus dem magischen Portal: Als Nashorn trampelt Ihr ungestüm durch die ausgedörrte Wüstenei und rammt Eure Widersacher mit dem Horn in Grund und Boden. Als Frosch genießt Ihr erhöhte Sprungkraft und hoppelt von einem Riesenpilz zum nächsten. Einzige Handicap-Mutation ist die Verwandlung zur trägen Schildkröte - das Tierchen kommt kaum vom Fleck, für Sprünge auf höher gelegene Plattformen ist das Reptil auf Spinnennetze mit Trampolineffekt angewiesen: Der Kaltblüter wird hilflos durch die Gegend geschleudert und krabbelt kleinlaut vor sich hin. Wer beim Absprung die falsche Richtung einschlägt, purzelt den gefräßigen Riesenspinnen vor die Greifer.


Der Frosch ist ziemlich träge, springt mit seinen kräftigen Schenkeln aber höher als die Narren.


Putzig und robust: Als Nashorn rennt Ihr die Monster einfach um.





Sammelt ein Schildextra ein, dann dürft Ihr als unverwundbarer "Terminarrtor" durch den Dschungel hüpfen.

Crystal Dynamics' Narren sind experimentierfreudiger als der Sony-Nager, Kameraführung und Effekthascherei sorgen in jedem Level für neue Überraschungen. Wer "Pandemonium" auf einem großen Fernseher genießt, kommt aus dem Staunen gar nicht mehr raus: Obwohl Ihr spätestens nach zwei Stunden Achterbahnkurs und Richtungswechsel den Drehwurm habt, seid Ihr hoffnungslos im Grafikrausch. Nahezu fehlerlose Edel-Optik und interaktiver Soundtrack laden immer wieder zum Neuspielen ein - der Langzeitwert der einzelnen Abschnitte gleicht den mit 18 Levels recht knapp bemessenen Umfang aus. Auch wenn sich neuartige Elemente ähnlich rar machen wie in "Crash Bandicoot", spielt sich "Pandemonium" ein gutes Stück flüssiger als der Konkurrent: Viel mehr kann man aus den konventionellen Hüpf-Rezepten nicht rauskochen.



Robert Bannert

Zauberenergie eingesackt hat, brät den Polygonmonstern mit Nikki einen rosa Energieblitz auf die Texture-Tatzen oder erledigt die Biester mit Fungus's Flic Flac. Bleibt Euer Charakter im Schneckenschleim kleben oder verhüpft Ihr Euch bei einer Sprungserie weit über dem Erdboden, büßt Ihr eines von drei Herzen ein – zwei Treffer später wird Euer Narr zum letzten Rücksetzpunkt verfrachtet. Wer zwischen Urgewächsen und verwittertem Mauerwerk einen Unverwundbarkeits-Bonus entdeckt, wird wie "Mario 64" in eine glänzende Terminator-Haut gehüllt und trampelt lästiges Geschmeiß gleich im Dutzend um.

Habt Ihr die ersten acht Abschnitte hinter Euch gebracht, stellt sich Euch der erste Obermotz: Der feiste Pilzkönig thront im ausgebrannten Schloßfundament und bespuckt Euch mit giftigen Pilzhüten. Euer Charakter duckt sich, weicht den Salven mit einem Doppelsprung aus und balanciert über das verkokelte Mauerwerk zur Steinschleuder: Habt Ihr King Fungus drei brennende Geschosse an die Birne katapultiert, purzelt der kreischende Boss in den Höllenpfuhl. Ihr notiert den nächsten Paßcode und bereitet Euch auf eine strapaziöse Wüstenwanderung vor: Ihr springt von Trampolin-Kaktus zu Trampolin-Kaktus, kraxelt über das Rückgrat eines Dinosaurierskeletts und passiert tückische Säurepfützen mit einer Windhose. Weil Erdhörnchen etliche Dünen ausgehöhlt haben, herrscht im Erdreich ein kräftiger Zugwind, der unachtsame Wanderer quer durch die Wüstet pustet . Habt Ihr die Durststrecke überstanden, verschlägt es Euren Helden in einen Märchenwald, anschließend weicht Ihr in einem Holzfäller-Fort Kreissägen und Baumstämmen aus – achtzehn Welten und drei Obermotze später steht Ihr dem dämonischen Nork gegenüber. *rb*



Nikki nützt die Sägeblätter als Trampolin und wird über Fangeisen geschleudert.



Die Kamera folgt Furgus in den Bildschirmhintergrund, am Brückenende lauert ein hartnäckiger Polygon-Legionär.



"Hupps – waren wir das?" Nikki und Furgus staunen über die Spruchwirkung.

Mit dem filmreifen "Pandemonium"-Intro läutet Entwickler Crystal Dynamics eine neue FMV-Generation ein. Auch wenn der Clip um Nikkis und Furgus mißlungenes Zauberkunststück kurz geraten ist, besticht der Vorspann durch seine revolutionäre Kompressions-Qualität und nahezu lebensechte Render-Akteure: Besonders die drahtige Nikki verblüfft mit realistischer Animation und filigraner Mimik: Auf Distanz verwechselt Ihr die aufwendige Computer-Maid leicht mit einer einer echten Schauspielerin.



Nach acht Leveln trickst Ihr den ersten Obermotz aus: Ihr bombardiert den dicken Pilzlord mit Flammenschleudern.



Ihr springt von einer Urwaldschaukel zur nächsten und weicht vertrottelten Miniaturdrachen aus.



Die Kamera schwenkt von der Seitenperspektive ins Turminnere und filmt Euren Helden von oben.

Ich kann es mir nicht ganz erklären, aber die Grafik übt eine ungeheure Faszination auf mich aus. Auch wenn mir die Kollegen ständig versichern, daß „Crash Bandicoot" technisch besser sei, halte ich die „Pandemonium"-Welt für das bisher faszinierendste 32-Bit-Ambiente. In einigen Levels läuft mir ein Schauer über den Rücken, dann bin ich von der Tiefenwirkung so beeindruckt, daß mich nur eine der atemberaubenden Kamerafahrten wieder wachrüttelt. Dabei ist der Blickwinkel fast immer intelligent gewählt und gewährt freie Sicht auf Hindernisse und Umgebung. Spielerisch beeindruckt „Pandemonium" mit einer intuitiven Steuerung, gezielt postierten Extras, witzigen Charakteren und einer motivierenden Story. Ein packendes, halbwegs umfangreiches und äußerst stilvolles Hüpfspiel, das traditionelle Werte mit moderner Optik trefflich kombiniert.



Martin Gaksch

SPIELSPASS 85%

Pandemonium!

HERSTELLER Crystal Dynamics

SYSTEM Playstation

ZIRKA-PREIS 100 Mark

GRAFIK	SOUND
85%	83%

Schwindelerregende Narreteien mit dreidimensionalem Hüpfszenario und märchenhafter Präsentation.

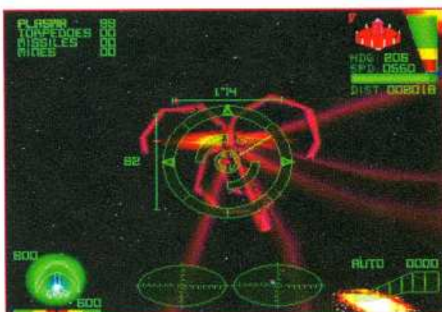


Nikki hat mehr Mimik als Demi Moore und ist ebenso hübsch.

Andere Versionen
Derzeit sind keine Umsetzungen geplant.

Entwicklung: Coktelvision, F • Spieldesign: Phillipe Lamarque, Silvian B. Schmitt • Programmierung: Boris Vidal-Madjar, Denis Besson, Olivier Painnot • Grafik: Fred Chauvelot, Fred Paris, J. C. Charter • Sound: Charles Callet, Scott Macleay

The last Dynasty


Raketen-Sixpack: Eure flinken Geschosse haben den flüchtenden Raumjäger eingeholt.


Eine feindliche Raumstation segnet das Zeitliche: Technisch braucht sich "The last Dynasty" nicht hinter dem großen Vorbild zu verstecken.



Rätsel auf der Raumstation: Mit simplem Interface erkundet Ihr nach heftigen Laser-Schlachten den Stützpunkt.

Der Unterschied von abgrundtief schlechtem Live-FMV und in annehmbarer Qualität gerendertem Galaxis-Getöse fällt deutlich


Annehmbar: Das Weltraum-FMV ist in Sony-typischer Qualität komprimiert.

auf und zerstört den letzten Rest von Stimmigkeit in der "Dynasty"-Seifenoper: Statt die Originalaufnahmen aus dem Archiv zu kramen und nochmal neu zu komprimieren, nahm man einfach die pixeligen Blue-Screen-PC-Aufnahmen als Basis für die Sony-Version: Das Ergebnis ist eine audiovisuelle Peinlichkeit!

PS Die Kumpels Mel und Dok werden eines Tages von einem außerirdischen Raumschiff entführt. Dort klärt sich auf, daß Mel in Wirklichkeit der Sohn eines friedliebenden Galaxis-Fürsten ist! Da sie schon einmal dort sind, greifen sie auch gleich als Kampfpiloten in den galaktischen Krieg ein. "The last Dynasty" präsentiert sich als Weltraum-Epos – sowohl mit Action-Teil in "Wing Commander"-Manier als auch Point'n'Click-Adventure. Zwischen den Einsätzen entwickelt sich die hanebüchene Story weiter, auch innerhalb der Actionszenen werden FMV-Szenen zur Illustration wichtiger Ereignisse gezeigt. Diese enthalten das übliche Vernichten von Angriffs-Staffeln, das Attackieren von Transportern und Raumbasen sowie das Beschützen wichtiger Frachtschiffe. Per Tastendruck blickt Ihr nach links, rechts und hinten aus der Pilotenkanzel, eine Außenansicht gibt schnell Aufschluß, von wo heftiger Laser- Beschuß droht. Neben den wiederaufladbaren Lasern benutzt Ihr begrenzte Raketen und Minen, um den teils schildgeschützten Polygon-Raumern Saures zu geben. Während Ihr um Euer Leben kämpft, flüstern Euch Bordcomputer und Verbündete die neueste Lageberichte zu. Um der Story zu folgen, solltet Ihr die englische Sprache beherrschen: Dank harscher Kompression müßt Ihr mit verrauschter Sprachausgabe klarkommen. Das Problem dabei: Entgeht Euch im Eifer des Gefechts eine wichtige Nachricht, läuft die Mission weiter, während Ihr im Dunkeln tappt. Habt Ihr einige Action-Missionen geschafft, dürft Ihr auf der zweiten CD im Adventure weiterspielen: Auf einer Raumstation löst Ihr mit nur drei Befehlen (Untersuchen, Nehmen, Benutzen) knifflige Rätsel und verschafft Euch in immer neue Bereiche Zugang.
Nach jedem Erfolg wird Eure Position automatisch gespeichert. Spieler ohne Memory-Card notieren sich statt dessen ein Paßwort. *cb*

! Die Live-FMV-Szenen in "The last Dynasty" markieren einen peinlichen Tiefpunkt in der Geschichte der Playstation: Sowohl Video- als auch Tonqualität spotten jeglicher Beschreibung. Die blödsinnige B-Movie-Story bekommt Ihr somit auch bei gespitzten Ohren kaum mit. Zwar macht der Weltraum-Teil technisch eine gute Figur (flüssige Gefechte, pompöse Explosionen), doch die wichtigen Unter-Missionsziele werden ebenfalls völlig unverständlich genuschelt: Habt Ihr eine Mission versiebt, läßt das Programm unverdrossen Gegner auf Euch einfliegen, obwohl Ihr keine Erfolgsaussichten mehr habt! Solchermaßen genervt, hilft der Technik-Bonus leider nicht viel. Immerhin fordern Euch die Missionen manchmal mit taktischen Aufgaben. Die Adventure-Disc ist eine nette Zugabe, leider hat sie mit dem Action-Teil nicht die Bohne zu tun und wirkt aufgesetzt.

Christian Blendl

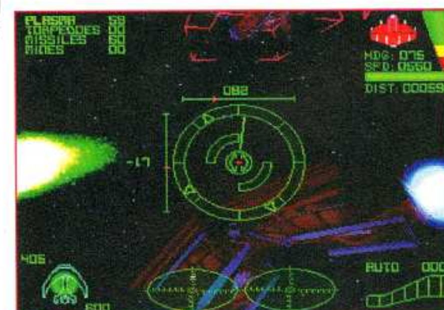
SPIELSPASS 63%

THE LAST DYNASTY – PUSH START BUTTON – ©Sierra on Line, Inc., 1995-96

HERSTELLER	Sierra
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	51%
SOUND	46%

Low-Budget-"Wing Commander", das neben Action-Gefechten auch ein halbgares Adventure enthält: Für Genre-Fans O.K.

AB 12


Im Weltraum ist der Teufel los: Die Bösewichte schwirren im Dutzend billiger vor Euch herum.




Miese Schauspieler, ärmliche Blue-Screen-Kulissen, peinliche Bildqualität: "The last Dynasty" läßt Videospieler wehmütig an FMV-freie Modul-Zeiten denken.

Andere Versionen
Die PC-Originalversion ist seit längerer Zeit im Handel.

Entwickler: CTA-Developments, USA



Griff nach den Sternen: Cheesy kraxelt durch den rot bestrahlten Kaminsims aufs Dach und zerbläst fliegende Aliens.

Cheesy

PS Entgeisterte "ID4"-Besucher können wieder ruhig schlafen: Die extraterrestrischen Untertassen sind kaum größer als unser heimisches Kaffeegeschirr. Statt den Weltregierungen haben sich glubschäugige Minimonster Gegner in ihrer Kragenweite ausgesucht und das Mäusereich attackiert. An vorderster Jump'n'Shoot-Front des Alien-Krieges kämpft der käsegelbe Cheesy: Der wackere Shading-Nager hastet aus traditionellem Seitenblickwinkel über Echtzeit-berechnete Regale und Kamine oder turnt über verstaubten Polygon-Hausrat wie Bunsenbrenner und martialische Cartoon-Literatur. Nach kurzem Marsch durch einen 360-Grad-Raum hoppelt Eure Maus zum nächsten Level: Cheesy surft mit einem Blatt durch die Kanalisation oder zerbläst aus der Draufsicht rote Riesenameisen, Glibber-Batzen und gefräßige Monsterfische mit der Gatlin-Kanone. Im Kaminschacht hüpft Cheesy über siedend heiße Ziegel. *rb*



! Sieht man **Robert Bannert** von ordentlicher 3D-Optik und bunt zusammengewürfelten Baller-Elementen ab, bleibt "Cheesy" ein konzeptloser 3D-Aufguß mit lieblosen Hoppel-Sounds. Für einen reinrassigen Genre-Vertreter ist die Maus zu hektisch unterwegs, für eine bösartige Knuddelpersiflage zu harmlos und zu bunt. Auch wenn sich "Cheesy" solide spielt, heutzutage sollten Designer etwas mehr Kreativität einbringen. Immerhin wurde der Schwierigkeitsgrad austariert - auch Einsteiger finden sich zurecht.

In den meisten Abschnitten findet Cheesy eine neue Fertigkeit: Zunächst hüpft Eure Maus den außerirdischen Schleimern auf die Birne, am Ende des ersten Abschnitts reißt sich der Nager die Wumme eines toten Mäuse-Gladiators unter den Nagel. Eine FMV-Sequenz zeigt, wie sich Euer Held über seine neue Errungenschaft freut.

Alien-Kämpfer Cheesy hat einen Teleporterspruch aufgestöbert.

SPIELSPASS 56%

HERSTELLER	Ocean
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	64%
SOUND	48%

AB 6

Knalliges Jump'n'Shoot mit raffzähnigem Hauptakteur: Maus Cheesy kämpft gegen Aliens und das uninspirierte Spieldesign.



Im 360-Grad-Abschnitt entscheidet Ihr Euch für den nächsten Level: Eure Polygonmaus hüpft in die Kanalisation oder flüchtet durch den Kaminschacht vor einer Feuersbrunst.

Andere Versionen
Derzeit ist keine Umsetzung geplant.

Produzenten: Scott Orr, Rob Martyn, Mitzi McGilvray • **Spieldesign:** Scott Probin, Mark Lesser • **Programmierung:** Tim Walter, Tim Meekins, Mike Lampell, Aki Rimpilainen • **Grafik:** Eric Fong, Fred Wong • **Sound:** Mark Chosak, David Whittaker

NHL Hockey 97



Die Intros

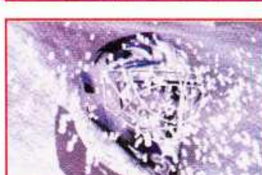
der neuesten EA-Sports-Werke sind so gut wie nie zuvor. Was sich die Kreativen bei „NHL" ausgedacht haben, ist dynamischer und professioneller als 90 Prozent aller TV-Trailer im deutschen Fernsehen. Nach einem dreißigsekündigen EA-Sports-Video folgt das einminütige NHL-Intro: Es verbindet prächtige Computer-Grafiken mit künstlerisch verfremdeten FMV-Szenen aus realen Eishockeyspielen. Die Qualität ist auf der Playstation insgesamt besser, doch selbst auf dem Saturn kommen die Vollbild-Optiken bestens rüber.







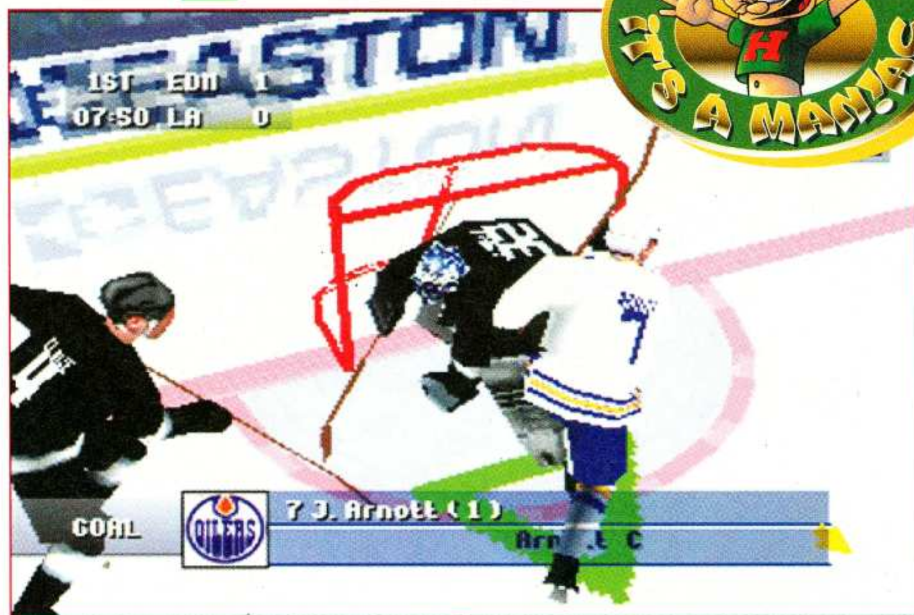




PS SA Jetzt hat es doch noch geklappt: EA Sports gibt ihre 16-Bit-Referenz für Playstation und Saturn frei. „NHL Hockey 97" war ursprünglich für das letzte Weihnachtsfest angekündigt, verzögerte sich jedoch aufgrund technischer Probleme um ein gutes Jahr. Dafür bieten die aktuellen 32-Bit-Fassungen mehr Features als alle Konkurrenz-Titel: Angefangen vom dynamischen FMV-Intro, über die verschiedenen Spielmodi bis hin zu den Parametern, die man vor und während des Spiels einstellt. Playoffs, Liga und Freundschaftsspiele sind Pflicht, dazu kommt ein Penalty-Schießen. Außerdem könnt Ihr Spieler kaufen, verkaufen und eigenhändig erstellen.

Hat man sich durch die einzelnen Menüs geklickt und die Anmoderation genossen, geht's auf dem Spielfeld zur Sache: Acht Kameraperspektiven zeigen das Polygon-Geschehen, auf Knopfdruck revidiert Ihr Strategie und Taktik, analysiert umfangreiche Statistiken und betrachtet die Zeitlupe der letzten paar Spielsekunden.

Zur Steuerung: Alles in allem läßt sie jeden Kniff zu, den sich ein versierter Eishockey-Crack wünscht. Sage und schreibe 25 verschiedene Aktionen sind dem Joypad zugeordnet – verteilt auf Angriff und Verteidigung, Puckbesitz oder Abfangjäger-Modus. Dazu zählen die Standard-Kommandos wie schießen, passen, Spieler durchschalten sowie Bodychecks. Die mutigen Kufen-Künstler lassen den Puck abtropfen, veranlassen den Goalie zum Hechtsprung oder würzen die Partie mit einem deftigen Stockschlag. Letzterer kann zum Boxkampf führen, in dem Ihr Aufwärtshaken einsetzt oder am feindlichen Trikot zurrt. Natürlich dürft Ihr auch wählen, ob der Goalie manuell oder vom Computer gelenkt wird. Die Steuerung ist auf Playstation und Saturn im wesentlichen identisch, nur die Joypad-Belegung ist logischerweise individuell. *mg*



Feine Unterschiede: Die Grafik sieht auf der Playstation (hier im Bild) etwas besser aus als auf dem Saturn.



Der Puck ist im Netz: Damit auch jeder weiß, wem die Ehre gebührt, wird der Torschütze angezeigt.



Die Saturn-Version von "NHL" schneidet im Vergleich zu "Powerplay Hockey" optisch etwas schlechter ab.

SPIELSPASS	87%
HERSTELLER	Electronic Arts
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	80%
SOUND	64%

Ausgezeichnete Eishockeysimulation mit prächtiger Steuerung und den meisten Optionen im Sport-Universum.

Uff, bis ich all die Optionen von „NHL 97" durchhabe, feiert der Meringer EV die deutsche Meisterschaft. Zwei Spiele, zwei Philosophien: Während mir Virgins „Powerplay Hockey" einige Freiheiten nimmt bzw. Arbeit erspart, läßt mich „NHL" wirklich alles persönlich justieren. Fehlt nur noch, daß ich die Pinkel-Pausen der Puck-Akteure vorgebe. Was einem besser gefällt, ist pure Geschmackssache - wobei mir die Automatik-Kamera bei „Powerplay Hockey" schon sehr ans Herz gewachsen ist. Polygon-technisch ist „NHL" auf beiden Konsolen gut, aber auf dem Saturn nicht ganz so schnucklig wie der Virgin-Gegenspieler. Dafür ist die Steuerung eine Fundgrube für Hockey-Profis, Einsteiger begnügen sich mit den Standard-Kommandos. Kurzum: "NHL 97" wurde die hochkarätige Hockey-Simulation, die wir uns von EA erwartet haben.

Martin Gaksch

SPIELSPASS	87%
HERSTELLER	Electronic Arts
SYSTEM	Saturn
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	77%
SOUND	64%

Options-Overkill im EA-Stadium: Hervorragende Eishockey-Simulation mit perfekter Steuerung. Technisch gut, aber nicht perfekt.











Die Präsentation im Spiel ist vorbildlich. Trotz der vielen Optionen blickt man auf Anhieb durch und "verirrt" sich nicht im Menü-Dschungel.

Andere Versionen
Eine Mega-Drive-Version ist erschienen, die Super-NES-Umsetzung ist in Arbeit.



Start zum Tunnel-Rennen: Die komplette Rennbahn windet sich durch unterirdische Korridore und Baustellen-Komplexe.

Penny Racers

PS Wer sich von Schlammschlachten und Asphalt-Rasereien erholen will, tuckert mit niedlichen Nippon-Töff-Töffs über Takaras "Penny Racer"-Kurse: Der gestreßte Rennspieler genießt seinen humoristischen Urlaub mit zwölf unterschiedlichen "Cuty"-Mobilen wie Müllwagen, Käfer, Mini-Bus oder einem japanischen Kleinwagen. Ihr fahrt Euren Flitzer mit Rückansicht oder aus der Innenperspektive über neun rundliche Comic-Kurse, die mit schlittrigen "Sega Rally"-Bahnen oder endlosen Tunnelfahrten Rennspiel-Highlights auf's Korn nehmen. Hinter Mauern und Straßensperren haben die Designer geheime Streckenabschnitte versteckt, aufmerksame Fahrer entdecken Gags wie einen transparenten Wasserfall oder schmale Seitentunnels und genießen bequemes Sight-Seeing: Verglichen mit den hochgezüchteten Konkurrenten tuckert Euer Penny-Racer gemütlich über den Parcours, das Tempolimit 80 wird nur selten überschritten. *rb*



Stadtbus und brummige Müllwagen drücken leichtere Penny Racers erbarmungslos gegen die Streckenbegrenzung.

Andere Versionen
Den Import-Test zur japanischen Version ("Choro Q") findet Ihr in MAN!AC 6/96.



Robert Bannert

! Im Vergleich zu den "Motor Toons" geht "Penny Racers" wegen peinlicher Textur-Patzer und lahmer 3D-Engine auf halber Strecke der Sprit aus. Mit niedlicher Comic-Präsentation und solidem Streckenaufgebot eignet sich der Titel zwar als Nachwuchs-Präsent, aber zur anspruchsvollen Persiflage fehlen bessere Optik und ein paar zusätzliche Pferdestärken. Fazit: Solide Spielbarkeit und kinderfreundliche Putzig-Mobile sind die einzigen Pluspunkte – für hartgesottene Raser keine Kaufargumente.

Auch wenn die "Penny Racers"-Strecken mit etlichen Geheimnissen aufwarten – im Optionsmenü machen sich Features rar. Die Wahl unterschiedlicher Karosserie-Designs und Farben wirkt sich weder auf Geschwindigkeit noch Straßenlage Eures Wagens aus.



Die Auto-Werkstatt als einziges Bonus-Feature: Ihr spritzt die Karosserie.

SPIELSPASS 56%

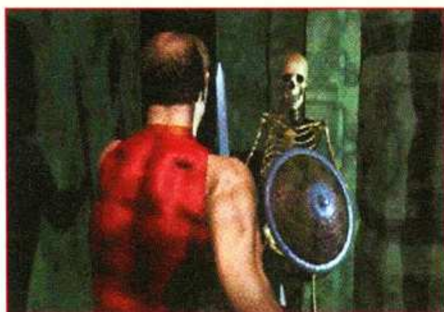
HERSTELLER	Takara
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	52%
SOUND	63%

Halbgarer "Motor Toon"-Aufguß ohne konkurrenzfähige Features oder Zwei-Spieler-Modus. Spielbar, aber uninteressant.

AB 6

Entwickler: Synthetic Dimensions, GB

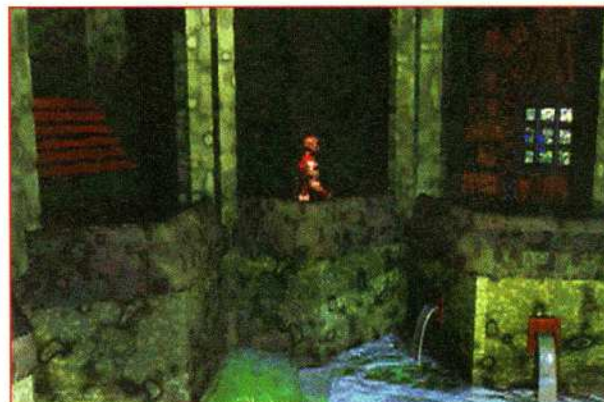
Chronicles of the Sword



Um das Skelett zu besiegen, gießt Ihr Drachenblut ins magische Bassin: Der folgende Kampf wird als FMV-Sequenz eingespielt.

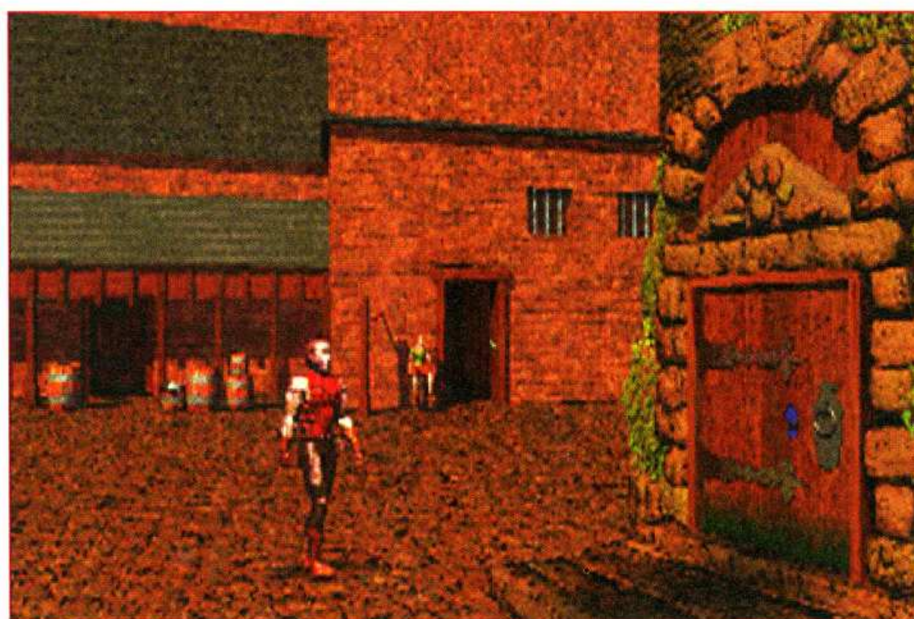
Der Mythos um das englische Herrschergeschlecht Pendragon und sein Zauberschwert Excalibur hat bereits Generationen von kreativen Köpfen angeregt. Wenn Ihr Euch für die Legende interessiert, könnt Ihr Euch durch eine ganze Bibliothek von "Excalibur"-Romanen und Filmen wühlen. Die berühmteste Nacherzählung ist die 1000-Seiten-Schwarte "Die Nebel von Avalon" von Marion Zimmer Bradley, als bekannteste Verfilmung gilt "Excalibur". Harrold Fosters Comic-Klassiker "Prinz Eisenherz" ist bislang die genaueste Auslegung des Mythos und vermittelt nebenbei ein farbenfrohes Bild der mittelalterlichen Gesellschaft. In den Staaten erscheint die bis heute fortgesetzte Reihe unter dem Titel "Prince Valiant".

PS Nach etlichen **Verfilmungen und Romanauftritten** haben die Recken der klassischen "König Arthus"-Sage ihre Liebe zur Render-Fitness entdeckt: Statt Sagengestalten in mittelalterlicher Gewandung stolzieren vorberechnete Muskelpakete mit glänzenden Prunkkostümen durch Camelots Hallen. Sogar das Standardbild des greisen Merlin (Rauschebart und Zipfelmütze) hat Entwickler Psygnosis gegen einen jungen Adonis getauscht. Als 3D-Modell für die komplette Tafelrunde muß Hauptakteur Gawain das ritterliche Render-Haupt herhalten: Sowohl der Wächter an der nächsten Korridorecke als auch der berüchtigte König Arthur Pendragon zeigen mit aufgeblasenem Brustkasten und beindicken Oberarmen deutliche Verwandschaft zu Gawain. Dabei darf der im FMV-Intro frisch zum Ritter geschlagene Jung-Paladin für den kompletten Arthus-Hof den Sündenbock spielen: Während die alten Haudegen und Euer Lehrmeister Lancelot gemütlichen Krisenplausch an der Tafelrunde halten, wird Eurem Helden eine Ritter-Queste nach der anderen aufgehalst. Fee Morgana intrigiert gemäß der mythischen Vorlage gegen ihren königlichen Bruder, Magier Merlin steht Euch mit klugen Ratschlägen zur Seite.



Gawain untersucht den Zauberpool: Euer Ritter gibt englische Kommentare mit plump übersetzten Untertiteln zum Besten.

Um Morganas düstere Machenschaften aufzudecken, durchstöbert Euer Held mit herkömmlichem Point'n'Click-Interface jeden Renderwinkel im mittelalterlichen England und der Trutzburg Camelot. Ihr sucht mit dem Mauspfeil gewissenhaft jeden Hintergrundpixel ab – eine rote Cursor-Färbung weist Gawain auf interessante Objekte oder eine Interaktions-Möglichkeit mit der starren Render-Szenerie hin. Verwandelt sich der Pfeil in ein Paar blaue Gamaschen, schlendert Euer Sprite in einen angrenzenden Bildschirm oder begutachtet dieselbe Kulisse aus einer anderen Perspektive – auf dramatische FMV-Schwenks oder scrollende Parallax-Ebenen wie bei den gezeichneten "Baphomets Fluch"-Optiken müßt Ihr allerdings verzichten. Auch Eure Ausrüstungsgegenstände werden als vorberechnete Optiken gezeigt: Nach einem Druck auf die Select-Taste wirft Gawain einen Blick in die prall vollgestopfte Reisetasche. Ihr wechselt zum Optionsmenü oder wählt mit Pfeil-Icons zwischen Objekten wie Bihänder oder magischem Handwerkszeug. *rb*



Auf dem Weg zum Auftraggeber: Schloß Camelot fungiert als Ausgangsbasis, Magier Merlin betraut Euch in schroffem Umgangston mit neuen Aufgaben.



Gawain bläst ins Drachenhorn und lockt einen mißtrauischen Triceratops-Saurier aus seiner Grotte.

! Wenn sogar Feenwesen wie Merlin als muskelbepackter Homunkulus enden, können auch detaillierte Hintergrundoptiken und vollbusige Hofdämlein den Sagenkenner nicht besänftigen: Psygnosis hat das Thema turmhoch verfehlt. Nur wer ohne Vorlagen-Vorbehalt durch Camelot stöbert und die Spar-Animation des verpixelten Hauptakteurs übersieht, genießt stimmungsvolle Fantasy-Abenteuer und geschickt konstruierte Ritter-Questen. Auch wenn Euch schludrige Icon-Abfrage und spärliche Farbkontraste die pixelgenaue Suche erschweren - immerhin ist die Puzzle-Logik fairer als bei Psygnosis' abstrusen "Discworld"-Rätseln. Unser Tip: Vor dem Nachdenken den fantasielosen Dudelsound abschalten. In Adventure-mageren Zeiten ist der Titel Nachschub gern gesehen, in der Weihnachtszeit muß Junker Gawain jedoch gegen das gehaltvollere "Baphomets Fluch" ins Gras beißen.



Robert Bannert

SPIELSPASS 64%

Chronicles of the Sword

HERSTELLER: Psygnosis

SYSTEM: Playstation

ZIRKA-PREIS: 100 Mark

GRAFIK: 65%

SOUND: 53%

AB 12

Das stilvolle Adventure um den Excalibur-Mythos krankt an müden Akteuren und langatmigen Wanderungen.

Andere Versionen

Derzeit ist keine Umsetzung geplant. Das Original wurde für den PC entwickelt.

Produzent: Sam Nelson, Steve Cartwright, Keith Orr • **Design:** Tom Loughry • **Programmierung:** Tom Loughry, Anne-Lise Hassenklover, Ned Wallace • **Grafik:** Josh Book • **Sound:** Russell Lieblich

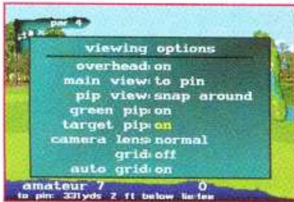
PGA Tour 97



Neue Optik, neues Glück: Hier sind wir im übelsten Rough gelandet und chippen gefühlvoll auf den Fairway zurück.

PS Zum zweiten Mal bittet EA Sports auf das Playstation-Green: "PGA Tour 97" fußt auf der bewährten Spielmechanik des Vorgängers, bietet jedoch überarbeitete Grafik und moderne Bild-im-Bild-Technik. Zwar müssen wir auch diesmal auf einen 3D-Ballflug verzichten (abgesehen von dem Fly-By zur Kurs-Inspektion), dafür kann man bestimmen, welcher Zweit-Blickwinkel in einem kleinen Fenster eingeblendet wird. "PGA"-typisch dürft Ihr aus 14 waschechten Golf-Profis wählen oder acht Amateure eigenhändig ausbilden.

Es versteht sich von selbst, daß EA alle wichtigen Optionen, Statistiken und Turnier-Modi eingebunden hat, die ein seriöser Golfer erwartet. Auch die Steuerung beim Schlagen hat sich kaum geändert: Allerdings zeigt jetzt ein "Risk-Meter" an, mit wieviel Risiko ein bestimmter Schlag verbunden ist. Beim Putten hilft ein Gittermuster, Steigungen und Gefälle auszumachen. Der Caddie postiert sich dabei an der Fahne und zieht diese zur rechten Zeit aus der Verankerung.







Links seht Ihr die neuen Sichtperspektiven für die Bild-in Bild-Technik, rechts daneben einen gewagten Putt sowie den Schlagvorgang unserer Vorzeige-Golferin.

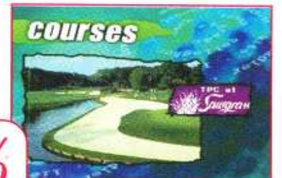
Andere Versionen
Der Vorgänger wurde in MAN!AC 1/96 mit 80% Spielspaß getestet. Eine Saturn-Umsetzung folgt in Kürze.

Martin Gaksch

Mit kleinen, aber wohl überlegten Schritten nähert sich EA Sports dem Golf-Optimum. Die Verbesserungen (Grafik, Bild-im-Bild, Steuerung) sind nicht überwältigend, werden dem seriösen Anspruch der "PGA"-Serie aber gerecht. Lediglich die Faulheit, wieder nur zwei Kurse mitzuliefern, muß gerügt werden. Daß ich persönlich lieber einen 3D-Ballflug hätte, ist eine Tatsache, dem eigentlichen Spielspaß tut die traditionelle Optik aber keinen Abbruch. Ein solides Update für Kenner & Könner.



Schande auf Euer Haupt, EA Sports: Während man zu Mega-Drive-Zeiten noch vier bis fünf Kurse auf ein Modul quetschen konnte, begnügt sich EA Sports in der 32-Bit-Ära mit zwei läppischen 18-Loch-Kursen. Höfliche, aber bestimmte Aufforderung: Nächstes Mal bitte deutlich mehr Abwechslung!



Nur zwei Kurse: "TPS at Sawgrass" und "The Links at Spanish Bay".

SPIELSPASS 82%

HERSTELLER	Electronic Arts
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	65%
SOUND	54%

AB 6

Professionelle Golf-Simulation mit prima Steuerung und Bild-in-Bild-Technik. Leider ohne 3D-Ballflug und mit nur zwei Kursen.

Entwicklung: Radical Entertainment, GB • **Produzenten:** Brian Thaklen, Sean Murch • **Programmierung:** Tom Niwinski • **Grafik:** Glen Barnes, Ken Brown • **Sound:** Paul Ruskay

Grid Run



Schneegestöber und Windböen machen den Eislevel zum Geduldstest: Nicht zu hektisch werden!



Die Heuschrecke ist ein ausgesprochen fixer Gegner, der Euch keine Verschnaufpause läßt.



Herumgerase in der Hölle: Im Lava-Level tretet Ihr gegen einen Teufels-Verschnitt an, der Euch bei Sichtkontakt sofort den Hosenboden heißschießt.

Freiwillig spielt kein Wesen der Galaxis "Grid Run" – zumindest wenn's nach der FMV-Einleitung geht. Eine mysteriöse


Planlos: Raumfahrer Axel untersucht die ominöse Notruf-Sonde persönlich.

Alien-Dame rekrutiert Rassen des gesamten Sonnensystems für ihre persönliche Liga. Zumeist erwischte es tierähnliche Aliens. Für die menschliche Rasse hat sich die sportbegeisterte Entführerin einen besonders perfiden Trick ausgedacht: Mit ihrer Sonde funkt sie ein Notruf-Signal – auf das die treu-doofen Erdlinge prompt hereinfallen!

PS So eine Gemeinheit: Als der Astronaut Axel einem interstellaren Notruf nachgeht, schleudert Ihn eine größenwahnsinnige Alien-Frau geradewegs auf's "Grid Run"-Spielfeld – nur zu ihrer Belustigung!
Der Spieler wider Willen reibt sich die Augen und spurtet los. Auf den verschiedenen Austragungsorten kämpfen jeweils zwei Kontrahenten auf einem gitterähnlichen Feld darum, wer als erster eine festgelegte Zahl an Flaggen in seiner Farbe markiert. Dabei wechselt bei jeder Berührung der beiden ein "X" den Besitzer – wer es trägt, kann keine Flaggen markieren und macht sich schleunigst auf, sein Stigma wieder loszuwerden. Bereits markierte Flaggen können auch wieder umgefärbt werden. Um das Spiel interessanter zu gestalten, hat jeder Gridrunner einige Extras in der Tasche: So verminen schlaue Spieler den Weg hinter sich, verlangsamen den Gegner durch gezieltes Laserfeuer oder aktivieren kurzzeitig einen Geschwindigkeits-Boost. Auch die einzelnen Felder (quer durch die Galaxis verteilt) verlangen Geschick: Eisflächen machen das fröhliche Fangen zur Rutschpartie, Teleporter transferieren Euch in Windeseile durch die Gegend, und Einbahnstraßen-Pfeilfelder beschleunigen Euch in eine festgelegte Richtung. Auf jedem Planeten wartet ein anderes Monster auf Euren Besuch.
Nach jeweils drei Runden fliegt Ihr zum nächsten Schauplatz. Wer einen Freund zur Hand hat, liefert sich im Split-Screen Duelle: Der horizontal geteilte Bildschirm läßt Euch weitgehende Übersicht, nur das Scrolling kommt manchmal etwas ins Stocken. *cb*



Duell in der Stratosphäre: Der rote Spieler führt mit sieben zu vier Flaggen.

SPIELSPASS 55%

HERSTELLER: Virgin
SYSTEM: Playstation
ZIRKA-PREIS: 100 Mark
GRAFIK: 59%
SOUND: 52%

Mäßig amüsantes, harmloses Herumgeflitze mit "Pac Man"-Anleihen, dem leider bald schon die Luft ausgeht.

AB 12

! Anfangs macht "Grid Run" einen reichlich sinnlosen Eindruck: Ihr lauft auf einem Gitter herum, färbt Flaggen ein und das war's auch schon. Doch nach ein paar Eingewöhnungs-Runden kommt Spannung auf: Ihr improvisiert Brücken, legt Minen und wetzt durch verschachtelte Teleporter-Spielstufen. Die CPU-Aliens stellen sich jedoch ziemlich ungeschickt an und haben meist das Nachsehen. Wenn Ihr Euch an den Level-Grafiken sattgesehen habt und den Computer-Tieren nichts mehr abgewinnen könnt, spielt Ihr per Split-Screen gegen einen Kumpel. Doch gerade dem Zwei-Spieler-Modus kann ich nicht viel abgewinnen, denn für fesselnde Duelle wirkt das Spiel überladen: Sowohl die großen Felder als auch das dezent rucklige Scrolling trüben den Spaß. Insgesamt ein netter Zwischendurch-Happen: Nicht übel und durchaus spielbar, aber kaum hundert Mark wert.

Christian Blendl







Eine Auswahl von Gridrunnern: Die armen Alien-Tierchen wurden ebenfalls von der Weltraum-Tante zum "Grid Run"-Spielen verdonnert.



Über den Bohlen muß die Freiheit wohl grenzenlos sein: Der tumbe Krake ist ein ärmlicher "Grid Run"-Gegner.

Andere Versionen
Umsetzungen sind zur Zeit nicht geplant.

ZAPP G·A·M·E·S

A. THIELEN
KARTHÄUSER STR. 13
55116 MAINZ



☎ **06131/23 04 92**

PSX		SAT	
DESTRUCTION 2	DT 109,-	TOMB RAIDER	DT 109,-
CRASH BANDICOOT	DT 119,-	FIGHTING VIPERS	DT 99,-
TOMB RAIDER	DT 109,-	DRAGON FORCE	US 129,-
BAPHOMETS FLUCH	DT 109,-	MR. BONES	US 119,-
TUNNEL B1	DT 99,-	DAYTONA CCE	JP I.V.
TRILOGY	DT 119,-	VIRTUA ON	JP I.V.
SOVJET STRIKE	US 119,-	VIRTUA COP 2	JP I.V.
DIE HARD	US 129,-	DARK SAVIOUR	US I.V.
STAR GLADIATORS	US 129,-	U.V.M.	
U.V.M.			

Nintendo 64 vorraussichtlich im November

MARIO KART R	JAP	WAVE RACE	US
TETRISPHERE	JAP	W GRETZKY HOCKEY	US
K.I. GOLD	JAP	CRUISIN USA	US
TRILOGY	US		

HTTP://www.zappgames.com

PLAYSTATION/SATURN
AN + VERKAUF VON
GEBRAUCHTSPIELEN
06731/10845

DER VIDEOGAMES & SCIENCE FICTION
MERCHANDISE VERSAND

SONY PLAYSTATION	
Beyond the Beyond us.	119,95 DM
Burning Road dt.	98,95 DM
Crash Bandicoot dt.	98,95 DM
Chronicles of the Sword	94,95 DM
Cool Boarders us.	119,95 DM
Destruction Derby 2 dt.	98,95 DM
Die Hard Trilogy dt.	98,95 DM
Formel 1 dt.	98,95 DM
King of Fighters us.	119,95 DM
Mario Andretti Racing dt.	98,95 DM
NHL Powerplay Hockey us.	119,95 DM
Predator Gun us.	79,95 DM
Resident Evil dt.	88,95 DM
Soviet Strike dt.	98,95 DM
Star Gladiators jp.	139,95 DM
Streetfighter Alpha 2 us.	119,95 DM
Syndicate Wars us.	119,95 DM
Tekken 2 dt.	98,95 DM
Tobal No 1 us.	119,95 DM
Wipe Out 2097 dt.	88,95 DM
Umbau- Chip universal	59,95 DM
Multi- Umbau (auch Import)	119,95 DM
Multi-Station (auch Import)	509,95 DM

JETZT ABER RAUS DAMIT
Sonderangebote nur, solange der Vorrat reicht!!!

Sega Rally SAT dt.	54,95 DM
NBA- Live 96 PSX dt.	49,95 DM
Criticom PSX us.	24,95 DM
Revolution X PSX dt.	29,95 DM
Shellshock PSX dt.	59,95 DM
Sim City 2000 SAT dt.	49,95 DM
Cyberia PSX us.	29,95 DM
Rise of the Robots 2 PSX us.	24,95 DM
Philosoma PSX dt.	49,95 DM
In the Hunt PSX us.	49,95 DM

Achtung, Achtung !!!
Neue Hotline:
Tel: 02323 / 55027
Fax: 02323 / 55034

SEGA SATURN	
Alien Trilogy dt.	99,95 DM
Command and Conquer us.	109,95 DM
Fighting Vipers us.	114,95 DM
Virtua Fighter Kids us.	114,95 DM
NOMAD (Handheld) us.	369,95 DM
Exhumed dt.	89,95 DM
Dark Savior us.	119,95 DM
Bug Too! us.	119,95 DM
NINTENDO 64	
N64 RGB + Booster + Mario jp.	749,95 DM
N64 RGB + Booster + Mario us.	call now!!!
Mario 64 us.	179,95 DM
Wave Race 64 us.	179,95 DM
Shadows of the Empire jp.	219,95 DM
Mario Kart 64 jp.	219,95 DM
POCKET GAMEBOY us.	139,95 DM
MANGA - VIDEOS	
Ghost in the Shell (engl.)	44,95 DM
Iron Devil Pt. 1,2 or 3 (engl.)	39,95 DM
Mad Bull 34 Pt. 1-4 (engl.)	39,95 DM

PC-CD-ROM auf Anfrage, Toptitel ab Lager lieferbar!!!
Besuchen Sie eines unserer Ladenlokale.
Sie finden uns in:
58452 Witten, Breddestr. 38 Tel-Fax:02302/51767
44629 Herne, Bahnhofstr. 92 Tel-Fax:02323/55034
59423 Unna, Massenerstr. 25 Tel-Fax:02303/238080

Übrigens: *Wir führen auch Science Fiction Merchandising z.B. T-shirts, Modellbausätze, Fertigmodelle, Figuren von INDEPENDENCE DAY, STAR WARS, STAR TRECK*

Videos: *z.B. Mangas, Splatters (Strong uncut!), Babylon 5, Star Treck (Voyager, Deep Space 9, Classic)*

Trading- und Game Cards: *z.B. Star Wars, Star Trek, Independence Day, Netrunner, Magic (Ice Age, Alliances, Chronicles, Homelands usw.) Neue Serie: MIRAGE ab ca. 09. 10. im Handel !!!*

Bitte nutzen Sie unseren telefonischen Rückrufservice!!! Bei Reservierungen bzw. Vorbestellungen rufen wir Sie nach Erscheinen des Artikels zurück und informieren Sie über den jeweiligen Preis. (UNVERBINDLICH !!!)

Vogler-Peiser GbR
VIRTUAL WORLD

Hardware, Neuheiten, Importe, Zubehör und Preisliste auf Anfrage!!! Importe sind spätestens zwei Tage nach Veröffentlichung bei uns zu haben. porto, Verpackung in Sicherheitstasche und Nachnahme 10,- + 3,- Zahlkartengebühr. Porto, Verpackung in Sicherheitstasche bei Vorkasse nur 7,-
Händleranfragen erwünscht. (Ab 300,- Bestellwert versandkostenfrei)



GROBI'S GAMESHOP



Täglich Neuheiten



0 55 22 / 7 34 77

Besucht unser Ladengeschäft

Super Nintendo

Donkey Kong 3 dt*	139,–
Donald in Maui dt	139,–
Pinocchio dt	129,–
Lufia 2 dt *	119,–
Lufia 2 us	149,–
Schlümpfe 2 dt*	139,–
Streetfighter Zero 2 dt*	139,–
Tetris Attack dt*	109,–
Terranigma dt*	129,–
Ultimate us*	149,–
Worms dt	129,–

Nintendo 64

Grundgerät us	599,–
RGB Kabel	89,–
Mario 64 us	169,–
Pilotwings us	169,–
K2 us*	169,–
Cruisin' USA us*	169,–
Wave Racer us*	169,–

Playstation

Grundgerät dt	399,–
Lenkrad us	149,–
RGB Kabel dt.	39,–
Adidas Power Soccer dt	109,–
Alien Trilogy dt	109,–
Andretti Racing dt	99,–
Blam Machinehead us*	129,–
Braindead 13 dt*	99,–
Burning Road us*	129,–
Chronicles o.t. Sword dt	109,–
Crash Bandicoot us	129,–
Darkstalkers dt*	99,–
Die Hard Trilogy us	129,–
Earthworm Jim 2 dt*	99,–
Fade to Black dt	99,–
Formel 1 dt	109,–
Final Mood us	129,–
Gunship 2000 dt	109,–
In the Hunt dt*	99,–
Iron & Blood us	129,–
King of Fighters 95 us	129,–
Legacy of Kain us*	129,–
Memory Card 8 Meg dt	89,–
Myst dt*	109,–
Namco Vol. 1 dt	99,–
NFL 96 dt*	99,–
Need for Speed dt	99,–
NHL Face Off dt	109,–
Olympic Soccer dt	99,–
Pad dt	59,–
Pete Sampras dt*	99,–
Po'ed dt	99,–
Powerplay Hockey dt*	99,–
Project Overkill us	129,–
Raven Project dt*	99,–
Resident Evil	99,–
Return Fire dt	99,–
Ridge Racer 2 dt	109,–
Side Winder dt	109,–
Star Fighter 3000 dt*	99,–
Skeleton Warriors dt	99,–
Slam'n'Jam dt*	99,–
Sovjet Strike dt*	99,–
Street Racer dt*	99,–
Star Gladiators dt*	99,–
Spot g.t. Hollyw. us *	129,–
Tekken 2 dt*	109,–
Tilt dt*	99,–
Time Commando dt*	99,–
Titan Wars dt*	99,–
Trilogy us*	129,–
Tobal No 1 jp	149,–
Top Gun dt*	99,–
Tomb Raider us*	129,–
Tunnel B1 dt*	109,–
Track & Field	99,–
Toshinden 2 dt	99,–
Total NBA dt	109,–
Viewpoint dt	89,–
Viper dt*	109,–
Virtual Golf dt*	99,–
Warhammer dt*	99,–
Wipeout 2097 dt*	109,–
Williams Arcade dt*	89,–

*Bei Drucklegung noch nicht lieferbar

Sega Saturn

Alien Triolgy us	129,–
Destruction Derby dt	109,–
Die Hard Trilogy us	129,–
Fighting Vipers jp	139,–
Gradius Deluxe jp	49,–
Mood us	129,–
Panzer Dragoon 2 jp	79,–
Project Overkill us	129,–
Super Motocross us	129,–
Tunnel B1 dt*	99,–
Virtua Cop 2 us*	129,–

Ladenpreise können abweichen. Alle neuen US und Japan-Games zwei Tage nach Erscheinen bei uns erhältlich! Annahmeverweigerern der von uns gelieferten Waren berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten mit DM 30,–. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Wir haften nicht für Inkompatibilität.

Händleranfragen erwünscht.



Versandtasche 7 DM • Vorkasse 6 DM • Nachnahme 9 DM • Ab 250 DM Versandkosten frei

Aegidienstraße 28 • 37520 Osterode am Harz • Fax: 05522/75825

Viele weitere Artikel auf Lager



Entwickler: Mindscape, USA



Steel Harbinger



Per Telefonzelle überwacht Euer Vater den Stand Eurer Mission und stellt Euch vor neue Aufgaben.



Grauenvolles Blutbad im Vorgarten: Eine Bande von Aliens ist über harmlose Erdbewohner hergefallen, Ihr nützt die herumliegenden Leichenteile als Energiebonus.

Nach jedem Abschnitt der Alienjagd bereiten Euch pixelfreie FMV-Sequenzen auf Euren nächsten Auftrag vor.











Daß Aliens aus fernen Galaxien nicht zum Kaffeeklatsch auf der Erde vorbeischauen, ist Videospielern wohlbekannt: Im Zuge ausgedehnter Eroberungsflüge durch benachbarte Sonnensysteme hat es eine fremde Rasse mal wieder auf unsere Erde verschlagen. Die Aliens verwandeln die Menschen in eklige Mutanten, es herrschen Tod und Verderben.

Als letzte Überlebende ist Eure Spielfigur weder Mensch noch Alien, sondern eine vollbusige Mischung mit gewaltiger Feuerkraft. Während Euer menschlicher Vater im sicheren Militärbunker Eure Suche überwacht, marschiert Ihr durch verwüstete Polygonstädte, eisige Polarbasen und Krater-übersäte Strände. Ihr steuert Eure Heldin aus fester Perspektive, per Zeigefingertasten zoomt Ihr im Kampf nahe heran sowie auf der Suche nach Extras und nützlichen Gegenständen weit weg. Mit den Feuertasten wechselt Ihr zwischen Laserkanone und Photonenwumme, hüpft über Hindernisse und ballert auf heranschlurfende Aliens. Eine Energieleiste informiert laufend über Euren Zustand, eine kleine Karte in der rechten oberen Ecke weist Euren ungefähren Standort.

Nachdem Ihr Eure glorreiche Mission in einer zerstörten Wissenschaftsbasis begonnen habt, gilt es zunächst, die defekten Transportersatelliten wieder in Betrieb zu nehmen: Per Bildtelefon haltet Ihr die Verbindung zu Eurem Vater, der Euch mit Tips, Hinweisen und neuen Aufgaben versorgt. Auf der Suche nach Computerplatinen und Geldstücken machen die zufällig auftauchenden Invasoren eifrig Jagd auf Euch und noch unverbrauchte Menschenkörper: Kreischende Digifrauen flüchten durch die trostlose Ruinenlandschaft, Ihr packt Eure Knarre aus und ballert den grauen Alienzombies eins vor den Latz. Wer die panischen Frauen anschließend aufsammelt, kassiert von Daddy obendrein ein dickes Lob. Vor herabfallenden Alienkokons solltet Ihr Euch in acht nehmen: Die Biester sind durch Ihre harte Schale unverwundbar und versuchen Euch mit ihren Greifarmen zu fassen. Besonders gefährlich für Leib und Leben sind die flinken Alien-Hunde, die Euch mit permanentem Laserfeuer aus dem Maul in die Enge treiben. Habt Ihr jedoch einen der Fieslinge in seine Einzelteile zerlegt, labt Ihr Euch an der herumliegenden Leichenteilen und sammelt so neue Kraft. Auch Munition hinterlassen Euch die angefaulten Biester, die Ihr an einem leuchtenden Heiligenschein erkennt. In geplünderten Gebäuden entdeckt Ihr außerdem Laserdiscs mit aktuellen Nachrichten und in Kisten verpackte Schutzschildgürtel, die Euch für kurze Zeit unbesiegbar machen.

Wer dem düsteren Endzeitszenario entfliehen will, sucht sich einen Computer, der Eure Memory Card speist. *oe*

Weder als 3D-Actionspiel noch als Baller-Adventure kann mich "Steel Harbinger" überzeugen: In den Ballersequenzen macht Euch die ungenaue Steuerung zu schaffen, die "Rätsel" beschränken sich wiederum auf planloses Suchen nach Gegenständen und stupides Gehatsche von A nach B. Auch die drei unterschiedlichen Gegnertypen pro Todeszone bieten kaum Abwechslung: Der Feind marschiert geradewegs auf Euch zu, im Nahkampf helfen nur Dauerfeuer und Drehungen um die eigene Achse. Splatterfans erfreuen sich an den blutigen Kadavern und matschigen Freßgeräuschen, lediglich die pixelige Qualität der Digisprites dämpft die Geschmacklosigkeiten ein wenig. Positiv fielen mir die die leuchtenden Partikeleffekte, Transparenzwände in Gebäuden sowie die pixelfreien FMV-Sequenzen auf, die für ein stimmungsvolles Endzeitambiente sorgen.



Oliver Ehrle



Cash from Chaos: Für Wucherpreise transportiert Euch der Teleporter quer durch Amerika.



Einblendungen wie diese informieren Euch über Sinn und Zweck von verschiedenen "Einrichtungsgegenständen".

SPIELSPASS 57%

HERSTELLER	Mindscape
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	61%
SOUND	53%

Nur für Splatterfans: Schleimiges 3D-Ballerabenteuer mit seichten Rätseln, blutiger Pixelgrafik und verwaschener Steuerung.

AB 18

Andere Versionen
Es sind keine weiteren Versionen geplant.

M.C. GAME

Telefon 05 21 / 6 42 34

SONY PLAYSTATION:

Sony Playstation Konsole	DV	389,95
NeGCon	DV	84,95
3D Lemmings	DV	84,95
A-Train	DV	94,95
Actua Golf	DV	84,95
Adidas Power Soccer	DV	94,95
Adventures of Lomax	US	109,95
Andretti Racing	DV	84,95
Alone in the Dark	DV	99,95
Alien Trilogy	DV	89,95
Batman Forever	DV	84,95
Battle Arena Toshinden	DV	79,95
Battle Arena Toshinden 2	DV	94,95
Beyond the Beyond	US	104,95
Blam! Machine Head	DV	84,95
Blazing Dragons	DV	84,95
Bubble Bobble	DV	84,95
Bust-A-Move 2	DV	74,95
Casper	DV	94,95
Chessmaster 3D	DV	84,95
Chronicles of the Sword	DV	89,95
Cool Boarders	JP	139,95
Crash Bandicoot	DV	i.V.
Crime Wave	DV	i.V.
Cyberia	DV	84,95
D	DV	84,95
Darkstalkers	DV	94,95
Davis Cup Tennis	DV	84,95
Deathtrap Dungeon	DV	i.V.
Destruction Derby	DV	94,95
Descent	DV	84,95
Die Hard Trilogy	DV	84,95
Discworld	DV	84,95
Dragonheart	DV	84,95
Earthworm Jim 2	DV	94,95
Extreme Games	DV	84,95
Extreme Pinball	DV	59,95
F1	DV	99,95
Fade to Black	DV	84,95
FIFA Soccer 97	DV	84,95
Final	DV	84,95
Frank Thomas Big H. Baseb.	DV	84,95
Gamebreaker	US	109,95
Goal Storm	DV	69,95
Gunship	DV	89,95
Horned Owl	US	114,95
Impact Racing	DV	79,95
In the Hunt	DV	84,95
Iron & Blood	DV	84,95
Iron Man/XO	DV	84,95
Jumping Flash	DV	89,95
Jumping Flash 2	US	109,95
Kings Field	US	109,95
Killing Zone	DV	89,95
Krazy Ivan	DV	84,95
Lone Soldier	DV	84,95
Madden 97	DV	84,95
Magic Carpet	DV	84,95
Megatudo 2096	JP	139,95
Moto X	DV	84,95
Mickeys Wild Adventure	DV	84,95
Motortoon Grand Prix 2	JP	139,95
Myst	DV	89,95
Namco Museum Vol. 1	DV	94,95
Namco Museum Vol. 2	JP	134,95
Namco Museum Vol. 3	JP	144,95
NBA in the Zone	DV	89,95
NBA Jam Extreme	DV	84,95
Need for Speed	DV	84,95
NFL Full Contact	US	94,95
NFL Game Day	DV	94,95
NFL Quarterback Club 97	DV	84,95
NHL 97	DV	84,95
NHL Face Off	DV	84,95
NHL Powerplay Hockey 97	DV	i.V.
Ogre Battle	DV	124,95
Olympic Games	DV	84,95
Olympic Soccer	DV	84,95
Overblood	JP	139,95
Parodius Deluxe	DV	69,95
Pennant Race	US	109,95
Penny Racers	DV	84,95
Pete Sampras Extr. Tennis	DV	89,95
PGA Tour Golf 97	DV	84,95
Pitball	DV	89,95
Po'Ed	DV	89,95
Pro Pinball	DV	89,95
Project Overkill	DV	89,95
Psychic Detective	DV	84,95
Psychic Force	JP	119,95
Raging Skies	DV	94,95
Rayman	DV	84,95
Resident Evil	DV	89,95
Return Fire	DV	84,95
Ridge Racer Revolution	DV	94,95
Road Rash	DV	84,95
Romance of the 3 Kingd. IV	US	109,95
Skeleton Warriors	DV	84,95
Slam'n Jam	DV	89,95
Slam Scape	US	109,95
Shellshock	DV	74,95
Sim City 2000	DV	i.V.
Soviet Strike	DV	84,95
Space Hulk	DV	84,95
Starblade Alpha	DV	59,95
Star Fighter 3000	DV	84,95
Street Fighter Alpha	DV	79,95
Street Fighter Zero 2	JP	139,95
Strike Point	US	94,95
Shock Wave Assault	DV	69,95
Tekken 2	DV	99,95
Tetris Plus	US	94,95
The Hive	US	99,95
Theme Park	DV	84,95
Thunderhawk 2	DV	89,95
Tilt	DV	i.V.
Time Commando	DV	84,95
Tobal No.1	JP	129,95
Tokyo Highway Battle	US	109,95
Tomb Raider	DV	89,95
Top Gun	DV	94,95
Total NBA	DV	94,95
Track & Field	DV	94,95
Trilogy	US	109,95
True Pinball	DV	84,95
Tunnel B1	DV	84,95
Twisted Metal	DV	89,95
Victory Boxing	DV	i.V.
Viewpoint	DV	84,95
Virtual Golf	DV	84,95
Warhawk	DV	84,95
Williams Arcade Hits	DV	74,95
Wing Commander 3	DV	89,95
WipEout 2097	DV	94,95
Worms	DV	89,95
WWF: The Arcade Game	DV	79,95

SEGA SATURN:

Sega Saturn Konsole	DV	399,95
3D Lemmings	DV	84,95
Alien Trilogy	DV	89,95
Alone in the Dark	DV	94,95
Athlete Kings	DV	84,95
Baku Baku	DV	94,95
Bases Loaded 96	US	89,95
Batman Forever	DV	84,95
Battle A. Toshinden Remix	DV	94,95
Black Fire	DV	84,95
Blam! Machine Head	DV	84,95
Blazing Dragons	DV	84,95
Body Special	JP	99,95
Bubble Bobble	DV	84,95
Bust-A-Move 2	DV	74,95
Casper	DV	94,95
Clockwork Knight 2	DV	99,95
Creature Shock	US	114,95
Crime Wave	DV	i.V.
Cyberia	DV	84,95
Darius Gaiden	DV	89,95
Daytona USA	DV	49,95
Destruction Derby	DV	84,95
Discworld	DV	84,95
D	DV	89,95
Earthworm Jim 2	DV	94,95
Euro 96 Soccer	DV	89,95
Exhumed	DV	89,95
Fatal Fury Real Bout	JP	149,95
F1 Challenge	DV	89,95
Fighting Vipers	JP	124,95
Gex	DV	84,95
Ghen War	DV	84,95
Guardian Heroes	DV	84,95
Gungriffon	DV	84,95
Hang On 96	DV	99,95
Hattrick Hero	DV	59,95
High Velocity	US	109,95
In the Hunt	DV	89,95
Iron Man/XO	DV	84,95
Iron Storm	US	109,95
Johnny Bazookatone	DV	49,95
Keio 2	DV	84,95
Langrisser III	JP	109,95
Madden 97	DV	89,95
Magic Carpet	DV	59,95
Myst	DV	89,95
Mystaria	DV	99,95
NBA Action	DV	84,95
Need for Speed	DV	89,95
NFL Quarterback Club 97	DV	84,95
NHL 97	DV	89,95
NHL Powerplay Hockey 97	DV	i.V.
Nights, incl. Controller	DV	139,95
Night Warriors	DV	104,95
Olympic Games	DV	84,95
Olympic Soccer	DV	84,95
Panzer Dragoon	DV	49,95
Panzer Dragoon 2	DV	89,95
Parodius Deluxe	DV	69,95
PGA Tour Golf 97	DV	89,95
Pro Pinball	DV	84,95
Rayman	DV	89,95
Road Rash	DV	89,95
Romance of the 3 Kingd. IV	US	119,95
Sea Bass Fishing	DV	84,95
Sega Rally	DV	99,95
Shanghai: Triple Threat	US	79,95
Shellshock	DV	89,95
Shining Wisdom	DV	89,95
Shock Wave Assault	DV	69,95
Sim City 2000	DV	89,95
Skeleton Warriors	DV	84,95
Slam'n Jam	DV	89,95
Space Hulk	DV	89,95
Star Fighter 3000	DV	84,95
Story of Thor II	DV	84,95
Street Fighter Zero 2	JP	99,95
The Horde	DV	89,95
Theme Park	DV	59,95
Thunderhawk 2	DV	89,95
Tilt	DV	i.V.
Tomb Raider	DV	89,95
True Pinball	DV	89,95
Ultimate	DV	84,95
Vallora Valley Golf	DV	89,95
Virtua Cop	DV	139,95
Virtua Fighter 2	DV	99,95
Virtua Fighter Kids	DV	84,95
Virtual Golf	DV	89,95
Wing Arms	DV	89,95
Winning Post	US	89,95
WipEout	DV	89,95
World Adv. Military Comm. 2	JP	99,95
World Series Baseball 2	DV	84,95
World Wide Soccer 97	DV	89,95
Worms	DV	89,95
WWF: The Arcade Game	DV	89,95
WWF in your House	DV	84,95
X-Men	DV	89,95

SUPER NINTENDO:

Brain Lord	US	99,95
Breath of Fire 2	DV	99,95
Chrono Trigger	US	139,95
Civilization	US	129,95
Donald Duck in Maui Mallard	DV	139,95
Dragon View	US	89,95
Earthbound	US	129,95
FIFA 97 Gold Edition	DV	89,95
Front Mission	JP	79,95
Gunforce	DV	39,95
Hole in One Golf	DV	49,95



Illusion of Time	DV	109,95
Legend of Zelda	DV	69,95
Liberty or Death	US	114,95
Lord of Darkness	US	89,95
Lufia 2	US	139,95
NBA Live 97	DV	89,95
New Horizons	US	129,95
Olympic Summer Games	DV	104,95
PGA Tour Golf 96	DV	69,95
Robotrek	US	99,95
Romancing Saga III	JP	89,95
Secret of Evermore	DV	109,95
Secret of Mana	DV	109,95
Sim City	DV	89,95
Soul Blader	JP	39,95
Super Fire Pro Wrestling	JP	49,95
Super Mario Kart	DV	69,95
Terranigma	DV	109,95
Tetris Attack	US	89,95
Tetris & Dr. Mario	DV	69,95
Ultima: The False Prophet	US	129,95
Ultimate	US	139,95
Weapon Lord	DV	69,95
Worms	DV	99,95
Wizardry V	US	79,95

MEGA DRIVE:

Light Crusader	DV	119,95
Olympic Summer Games	DV	109,95
Worms	DV	99,95

Wir haben auch eine Riesenauswahl an PC-CD Rom Spiele

M.C. GAME

Ihr PC- und Videospiel-Spezialist
Detmolder Straße 64 33604 Bielefeld
Telefon; 05 21 / 6 42 34 Fax: 05 21 / 6 42 35

Fordern Sie unsere Preisliste an! Versand per UPS (auf Wunsch auch per Post) Porto + Verpackung + Nachnahmegebühr DM 12,-Ab DM 300,- versandkostenfrei. Ankauf und Tausch von gebrauchten Spielen

Produzent: Stephen Goss • **Spieldesign:** S. Goss • **Programmierung:** Simeon Pashley (Krisalis) • **Grafik (Playstation):** Darren Hebden (Krisalis), Future Shock Animations, Andy Cook • **Sound:** Allister Brimble, PC Music • **Music:** John Broomhall

X-Com: Terror from the Deep

Weniger ehrgeizige Designer hätten die isometrischen Schlachten allein als vollwertiges CD-ROM-Spiel verkauft – bei "X-Com" verbinden sich die Alien-Gefechte mit "Sim"-ähnlichen Bau- und Forschungs-Optionen zu einem massiven Strategiekoloß.



Eure Anti-Alien-Soldaten sammeln sich im ersten Stockwerk...

Daß die englischen Brüder Julian und Nick Gollop davor zehn Jahre ausschließlich an der rundenbasierten Kampfmechanik tüftelten, merkt man dem Spiel an: Durch



...der Wechsel der Sichtebene zeigt wieso: Das letzte Alien sitzt auf dem Dach!

eine Unzahl von Waffen, unterschiedliche Hindernisse und die mehrstöckige Landschaft bieten Euch diese Sequenzen satte taktische Möglichkeiten. Klassische Tabletop-Spielelemente wie der sichtbare Bereich (Range of Sight) und die Schußlinie (Line of Fire) weisen auf den Hardcore-Ursprung der Isometrik-Sequenzen hin.



Blutige Straßenschlacht in San Francisco: Euer Soldat wählt zwischen verschiedenen Angriffsmöglichkeiten.



Eine XCom-Basis im Grundriß: Die mit Ziffern gezeichneten Gebäude befinden sich noch im Bau, die angegebenen Tage müßt Ihr noch warten.



Während Ihr die Weltmeere auf einem rotierenden Globus nach Aliens absucht, meldet sich ein Bautrupp: Der Laborblock Eurer unterseeischen Basis wurde soeben fertiggestellt.

PS Die Aliens sind zurück! Von der menschlichen "X-Com"-Verteidigung geschlagen, versuchen sich die Außerirdischen diesmal unterseeisch auf unserem Planeten einzunisten. Nachdem Linienschiffe auf mysteriöse Weise versenkt wurden, verlegt Ihr Eure XCom-Hauptquartiere auf den Meeresboden und nehmt den Kampf erneut auf.

Wie der erste Teil, ein Ufo-Trendsetter, der die Thematik lange vor "Independence Day" als brisant erkannte, setzt "Terror form the Deep" auf eine komplexe Mischung verschiedener Spielelemente. Ein rotierender und auf Knopfdruck zoomender Globus verschafft Euch Übersicht über Eure Aktivitäten und das Auftauchen von außerirdischen Feinden. Um Eure Gegenmaßnahmen zu koordinieren, begebt Ihr Euch eine Stufe tiefer und brütet über dem Grundriß Eurer Basis – später wechselt Ihr zwischen mehreren vollausgestatten Verteidigungszentren. Auf der Übersichtskarte erkennt Ihr Truppenquartiere, Labors und U-Boot-Hangars, je nach Geld fügt Ihr neue Gebäudeparzellen hinzu. Mittels umfangreicher Menüs nützt Ihr Eure Ressourcen und die vorhandene Manpower. Neben Soldaten rekrutiert Ihr Wissenschaftler, die neue Waffen- und Werkzeuge für Euch ertüfteln, und Techniker, die diese Objekte produzieren. Wo der technische Fortschritt endet, könnt Ihr bei Spielbeginn noch nicht sehen. Die Erfolgsmeldungen aus dem Labor erweitern Eure spielerischen und taktischen Möglichkeiten ständig.

Auf Trab halten Euch aber auch die Aliens, die in regelmäßigen Abständen von Euren Radars erfaßt werden. Habt Ihr ein Ufo abgefangen, dümpelt ein U-Boot zur Absturzstelle, um überlebende Aliens zu terminieren und deren Körper Euren ehrgeizigen Wissenschaftlern zu übergeben. Leichter gesagt als getan: Auch nach dem Absturz wollen sich die Feinde nicht ergeben, sondern verteidigen Ihr Raumschiffwrack mit intergalaktischer Artillerie. Die taktischen Gefechte in isometrischer Meereslandschaft sind der Höhepunkt jeder Alienjagd. Rundenweise bewegt Ihr Eure schwerbewaffneten Kämpfer, postiert sie hinter schützenden Korallwänden und stürmt schließlich das Wrack. Gefährlich wird's, wenn Euer Radar ein eindringendes Ufo verliert und die Aliens irgendwo in einer Großstadt eine Panik auslösen. Auch in diesem Fall rückt Ihr aus – macht Euch auf harte Gegenwehr gefaßt. Eine Niederlage verärgert wiederum die Regierung und belastet Euer Budget. *wi*



Abgetauchte Aliens greift Ihr mit acht Mann starken Soldaten-Teams an: Ein rundenbasiertes Gefecht beginnt!

! Auch die "X-Com"-Fortsetzung ist ein komplexes und schweres Strategiespiel. Die Abwanderung der Aliens unter die Meeresoberfläche beschert Euch neue Waffen und Vehikel, aber nur eine winzige spielerische Veränderung: Je nach Schlachtfeld benötigt Ihr jetzt unterschiedliche Wummen – und damit noch ein Quentchen mehr Lerneifer. Der Spielablauf mit seinem ständigen Wechsel zwischen Globus, nüchternem Stationsgrundriß und Isometrik-Schlachtfeld blieb unverändert: Ihr erweitert Eure unterseeischen Stationen, forsch und rekrutiert, bis irgendwann der Alarm schrillt und Ihr die Jagd auf Aliens eröffnet. Die rundenbasierten Gefechte in Städten und Korallenriffs schlucken den Großteil der Spielzeit und fordern Euch durch eine respektable Zahl taktischer Möglichkeiten – kompliziert aber logisch.

Winnie Forster

SPIELSPASS 75%

TERROR FROM THE DEEP

HERSTELLER: Microprose
SYSTEM: Playstation
ZIRKA-PREIS: 100 Mark
GRAFIK: 62%
SOUND: 65%

Die Aliens tauchen ab: Unterwasser-Sequel des komplexen Strategiespiels mit Management-Elementen und deftigem B-Movie-Flair.

AB 16

Andere Versionen
Andere Versionen sind derzeit nicht geplant. Den Test des Vorgängers könnt Ihr in der MAN!AC 1/96 nachlesen.

BITTE SCHREIBT AN CYBERMEDIA VERLAGS GMBH
MAN!AC LESERBRIEFE • WALLBERGSTRASSE 10 • 86415 MERING

Ekelpakete von L. Geissmann, Zofingen





Ɔavid Perry oder Miyamo- o sehen angestellte Ent- ickler-Teams recht enig vom Gewinn. Die ehälter reichen hier von cht überdurchschnitt- hen Verdiensten bis m Hungerlohn für oluntäre oder freischaf- nde Idealisten. Übri- ens: Bislang hat kein ertrieb eine verbilligte Unsere miesesten Titel"- Kollektion geplant. PR-Leute, die mit schlechter Qualität werben, sind uns nicht bekannt.

Eure Meinung: Preisfrust

Es ist unverständlich, daß Sega und Sony erst jetzt mit CD-Preissenkungen beginnen: Bei günstigerem Hard- und Software-Angebot hätten sicher viele Kunden über die anfangs lückenhaften Spiele-Bibliotheken hinweggesehen und zugegriffen. Andererseits: Sollten sich miese Spiele zu guten Preisen besser verkaufen als gute Titel zu überteuerten Kosten?

Heinz L. Männchen, Wichtelburg

Ich bin mit den CD-Preisen ganz einverstanden. Zwar sind rund 100 Mark nicht gerade günstig, aber entgegen Modulen sind die Preise noch immer human. Zudem bekommt man auf CDs mehr geboten, wie z.B. tolle FMV-Sequenzen – und schließlich wollen die Händler auch noch etwas verdienen. Nintendo verteidigt die teuren Module zwar mit kürzeren Ladezeiten, aber soll man für die Zeitersparnis mehr Geld löhnen? Außerdem können auch geschickte Programmierer die Wartezeiten verkürzen (siehe "Virtua Fighter 2" oder "Nights"). Sollte es beim Preisgebot von rund 150 Märkern pro Modul bleiben, bezahle ich für ein N64-Spiel genauso viel wie für zwei günstige Playstation-CDs – so kann Nintendo kein Geschäft mit mir machen!

Michael Grössl, Ulm

Ich finde es ziemlich dreist, was die Spielevertreiber mit uns Konsumenten treiben. Sie nutzen es schamlos aus, daß wir unsere CDs nicht einfach auf die Festplatte ziehen können und verlangen im Vergleich zu den PC-Titeln Wahnsinnspreise. Auch die günstigeren Klassikerangebote können mich nicht darüber hinwegtrösten. Sega und Sony sollen endlich begreifen, daß sie durch Senkung der Spielepreise viel mehr Konsolen verkaufen können.

Christoph Husfeldt

Ich gönne den Programmier-Teams ja den Preis für jahrelange Arbeit, aber die Resultate sollten ihr Geld auch wert sein. Für Top-Titel wie "Formel 1" und "Resident Evil" zahle ich zwar nicht gern, aber notgedrungen rund 100 Mark. Allerdings sehe ich nicht ein, warum ich für ein mittelmäßiges Spiel denselben Preis berappen soll – lieber verzichte ich darauf. Statt dessen sollte sich der Preis zwischen 60 und 80 Mark bewegen, schließlich bekommt man ältere PC-Titel sogar schon ab 40 Mark. Je billiger ein Spiel ist, desto öfter wird es verkauft!

Alexander Krenz, Freinsheim

Ich habe meine Playstation direkt nach dem PAL-Release für 5100 öS gekaut. Mittlerweile kostet das Gerät die Hälfte, und die Preise fallen weiter. Laut MAN!AC verdienen die Hersteller an Geräten kaum noch, also müssen die Gewinne mit teuren Spielen eingestrichen werden – andernfalls sitzen die Firmen bald auf dem Trockenen.

Stefan Riedler, Weiz (Österreich)

Für die meisten Händler rentiert sich ein Spiel erst beim Verkauf monströser Stückzahlen – mit 20 Mark Gewinn pro Spiel ist der Laden noch gut dabei. Die Module sind für kleine Händler ein gutes Stück riskanter – bleibt man auf dem Titel sitzen, tut der teure Ladenhüter der Geschäftskasse noch mehr weh. Zudem werden oft Zusatzchips in die Cartridges eingebaut, um der Hardware Rechenleistung zu ersparen. Um die teuren Bauteile zu finanzieren, werden die Preise meist erhöht. Modul-Hersteller haben also weniger Handlungsspielraum bei ihrer Preisgestaltung. Bis auf Brachenstars wie

It's a MAN!AC

Ich, 21 Jahre jung, bin treuer MAN!AC-Leser. News, Layout und Texte sind (bis auf die Tippfehler) immer spitze, nur an den Wertungen habe ich zu meckern: Entweder kritisiert Ihr zu hart oder zu lasch. "Resident Evil" hätte ein Prädikat verdient – die Grafik ist (bis auf vereinzeltes Clipping) absolut sauber, das Spielgeschehen fesselt von der ersten bis zur letzten Minute. "Mario 64" hingegen habt Ihr in höchsten Tönen gelobt, nicht ein Kritikpunkt war zu finden. Zwar halte auch ich die jüngste "Mario"-Episode für ein Meisterwerk, allerdings konnte ich von einem Quantensprung nur wenig feststellen – die 3D-Welt ist so komplex, daß ich immer nur im Kreis gelatscht bin. Wer sich "Crash Bandicoot" angesehen hat, weiß, daß es noch bunter geht. Zuletzt noch ein Tip: Vermerkt doch in Eurem Test-Teil künftig, ob die Titel auf einem 50-Hertz-Gerät langsamer sind.

Oliver Herber, Uetersen

Um die komplexen "Mario 64"-Welten würdigen zu können, mußt Dir das Modul vor dem heimischen Flimmerkasten zu Gemüte führen und konzentriert spielen: Die Orientierung fällt kinderleicht – auch ohne Automap-Funktion. Zudem bedeutet bunt nicht zwangsläufig gut: Einige der optisch eindrucksvollsten Titel überzeugen gerade durch eine dezente Farbwahl ("Resident Evil").
Zum PAL-Problem: Ohne entsprechende Anpassung läuft Original-60-Hz-Software auf 50-Hz-Konsolen immer langsamer. Erst wenn eine vollwertige PAL-Adaption erscheint, kannst Du den Titel ohne Abstriche genießen. In unserem Feature "Grauzone Letterbox" (MAN!AC 4/96) erklären wir das Umsetzungs-Handicap im Detail.

Grafik-Rüffel

Auch wenn Ihr für mich eines der besten deutschen Videospiel-



MANIAC

magazine seid, beim "Time Commando"-Test in Ausgabe 10/96 traute ich meinen Augen nicht. Ihr habt dieses geniale Actionspiel mit gerade mal 67% Spielspaß und 78% Grafik abgespeist! Super Grafik, guter Sound und jede Menge Abwechslung bei drei verschiedenen Schwierigkeitsstufen müssen doch für ein Prädikat ausreichen! Das minimale Ruckeln registriert man beim Spielen kaum. Bewertet Ihr eigentlich nur Werbe-Bomben und Arcade-Umsetzungen gut? Komisches Wertungssystem, wo die 16-Bit-reife "Motor Toon GP 2"-Optik 83% einheimst und sich "Time Commando" mit indiskutablen 78% begnügen muß. Das ist hoffentlich ein einmaliger Ausrutscher. Zum Schluß noch kurz meine Stellungnahme zum Thema "Preisfrust": Wo bleiben denn die verbilligten Titel, für die Sony und Sega seit Monaten die Werbetrommel rühren? Beide sollten sich ein Beispiel am PC-Markt nehmen.

Markus Bloß, Meinheim

Ein hübsches Outfit reicht nicht für ein MAN!AC-Prädikat, andererseits hat "Motor Toon GP 2" auch ohne Werbekampagne die von Dir kritisierte Grafikwertung abgesahnt.
Dein 16-Bit-Vergleich hinkt: Nenne uns ein Super-NES- oder Mega-Drive-Spiel mit "Motor Toon"-Optik, und wir widmen dem Titel einen Schwerpunkt nebst technischer Detail-Analyse.

Job-Suche

Winnie Forsters "Jobs mit Zukunft"-Artikel in MAN!AC 10/96 hat mein Interesse geweckt. Vielleicht können Sie mir Auflistung und Beschreibung von Berufen in der Spielebranche zusenden. Dankbar wäre ich außerdem für Kontaktadressen oder den Verweis auf einschlägige Literatur (falls vorhanden).

Oliver von der Lippe, Essen

Einen Lehrstuhl oder "einschlägige Literatur für Zocker" gibt es nicht – bewerbe Dich am besten direkt bei einer der großen Spielefirmen in Hamburg oder München, Köln oder Frankfurt.

Layout-Optimierung

Von dem neuen MAN!AC-Layout bin ich absolut begeistert. Ich finde es gut, daß Ihr Euer Heft ab und zu überarbeitet und nicht jahrelang auf ein und demselben Niveau verharrt. An der qualitativen Berichterstattung hat sich zum Glück nichts geändert. Nach wie vor ist MAN!AC mein wesentlicher Ratgeber, wenn es um die Auswahl meiner Spiele geht – und damit bin ich (fast) immer gut gefahren.

Paul Michelberger, Dortmund



„Rollenspiel-Rüge"

Wer mit Vorliebe Rollenspiele verschlingt, hat in der 32-Bit-Ära den Gürtel enger geschnallt. Während die anderen Genres regelmäßig mit Hardware-gerechtem Nachschub versorgt werden, will man den Abenteurer bis auf wenige Ausnahmen mit verspäteten 16-Bit-Adaptionen bei Stange halten. Mäßige Nippon-Hypes wie "Beyond the Beyond" geben dem Fan zu denken... eid Ihr mit der RPG-Qualität zufrieden oder fordert Ihr dasselbe Präsentations-Niveau wie bei den anderen Genres?

16-Bit-Pension

Die Fachpresse schneidet mal wieder einigen Videospielsystemen den Kopf ab – angeblich haben sich mittlerweile alle Videospieler einen Saturn oder eine Playstation zugelegt. Das 3DO haben sich viele Spieler auf Eure Empfehlung hin zugelegt, mittlerweile erscheinen keine Spiele mehr. Eine tolle Leistung der Fachpresse! Das Neo-Geo wurde ohnehin schon immer schlechtgemacht. Fazit: Kaum ein deutscher Videospieler kennt das Gerät. Aber immerhin wird noch alle paar Monate ein Titel getestet – so schlecht ist das Gerät wohl doch nicht. Die 16-Bit-Testsparte wird auch immer schmaler, obwohl in den vergangenen Monaten solide Import-Kost erschien. Toll sind auch Eure Berichte über die angeblichen 1:1-Umsetzungen von Spielhallentiteln wie "Sega Rally" oder "Virtua Fighter 2". Die Detaileinbußen bei Arcade-Umsetzungen sind doch offensichtlich – wie man an "Fatal Fury" auf dem Saturn sieht!

Videospiele Club Garbsen

Laut unseren Umfragen haben die meisten von Euch für die 32-Bit-Geräte Partei ergriffen. Das Neo-Geo war schon immer ein Insider-Produkt für Prügel-Fans, das nicht durch die Fachpresse, sondern durch einen hohen Preis und fehlendes Marketing in eine Nische gedrängt wurde.
Hardware-Perlen wie SNKs 16-Bit-Wunder halten wir in Ehren, obwohl bestenfalls 1000 Spieler das Gerät in Deutschland nutzen. Trotzdem müssen wir unsere Seiten für Themen von allgemeinem Interesse reservieren. Geräte wie das 3DO haben wir nicht "beworben": Wir berichten über Systeme und bieten Euch Richtlinien – über den Kauf einer neuen Hardware entscheidet Ihr selber.

Impressum

Chefredaktion: Martin Gaksch (mg), Winnie Forster (wi) gemeinsam verantwortlich für den redaktionellen Inhalt
Redaktion: Robert Bannert (rb), Christian Blendl (cb), Tobias Hartlehnert (th), Andreas Knauf (ak), Oliver Ehrle (oe, freier Mitarbeiter)

Die Redaktion erreichen Sie unter
Telefon (0 82 33) 74 01-0 / Telefax (0 82 33) 74 01-17
M@NIAC online: www.logon.de/maniac

Layout: Andrea Danzer, Robert Bannert, Christian Blendl, Oliver Ehrle, Winnie Forster, Martin Gaksch, Andreas Knauf, Daniel Wagner
Titelgestaltung: Andrea Danzer
Titelmotiv: "Tomb Raider", © Eidos Interactive
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung & -disposition: Andreas Knauf, viSdP
Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky
Telefon & Fax (0 40) 52 37 196

Manuskripteinsendungen: Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in MAN!AC oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

Erscheinungsweise: monatlich
Einzelverkaufspreis: 5,90 DM
Jahresabonnement (Inland, 12 Ausgaben): 59,90 DM
Bestell- und Abonnement-Service: Cybermedia GmbH, Aboservice, Wallbergstraße 10, 86415 Mering
Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG, Telefon 089/31906-10
Lithographie: Typework GmbH, Bgm.-Wegele-Str. 6, 86167 Augsburg
Druck: Oberndorfer Druckerei, A - 5110 Oberndorf/Salzburg

Anschrift: **Wallbergstraße 10, 86415 Mering**
Geschäftsführung: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Inserenten

2nd2none	83
AB Games	65
Acclaim	20, 21
aRJay Games	53
BMG Interactive	4, 29
Dynatex	79
Eidos Interactive	39
Flying Arts	65
Freak's Shop	61
Funtronixx	75
Game Castle	79
Game Shop	83
Game Planet	101
Gamestore	55
Grobis Gameshop	97
Jöllenbeck	71
Konami	91, 93, 95
Laguna	35, 56, 57
Line Edition	83
M.C. Game	99
Maro	43
Mega Game Point	99
Megaboink	83
Metropolis	51
Mindscape	25
Mystic Games	79
Nintendo	11, 115
Playcom	47
Psygnosis	2, 3
Sega	33
Softgold	23
Sony	17
Test & Take	101
Theo Kranz Versand	30, 31
Tradelink	75
TV Games	83
UBI Soft	75
UFO Games	101
Video & Game	85
Videodrom	101
Virtual World	97
Zapp Games	97

MAN!AC MEDIA

Laserdisc



Twister

Ein Wirbelsturm fürs Heimkino: Wer diese Laserdisc in vernünftiger Lautstärke mit AC-3-Equipment hört, der ist danach mehr durchgeschüttelt als beim spektakulärsten Disney-Ride. "Twister" hat den mit Abstand effektvollsten Sound der Gegenwart. Nun gut, er spult zwar auch die doofste Story der Neuzeit ab (Kopf an Kopf mit "Independence Day"), doch aufgrund der Spezialeffekte sei ihm dies verziehen. Helen Hunt und Bill Paxton sind die Anführer einer verrückten Clique von "Stormchasern", die mit wenig Geld und viel Idealismus die Vorwarnzeit für Tornados entscheidend erhöhen wollen. Dazu müssen Sie ihr Techno-Mobil "Dorothy" einem aktiven Tornado vor den Schlund legen, um anschließend Daten zu sammeln. Das Ganze entwickelt sich zur FX-Tour-de-Force mit fliegenden Kühen, aber ohne gehaltvolles Beiwerk.

Twister, NTSC, eine Laserdisc CLV, 113 Minuten, Widescreen (2,35 zu 1), Dolby Surround, AC-3, THX, ca. 35 US-Dollar



Laserdisc

The Mask



Jim Carrey's bislang bester Film überzeugt mit einer frechen Mischung aus schrillem Humor und fantastischen Special-FX. An der Filmwertung ändert sich gegenüber unserem Premieren-Test (MAN!AC 5/95) nichts, lediglich AC-3-Freaks sollten ihre LD tauschen. Alternativ gibt's eine CAV-Special-Edition für 70 US-Dollar. Die Bildqualität ist bei beiden Versionen brillant.

The Mask, NTSC, eine Laserdisc CLV, 101 Minuten, Widescreen (1,85 zu 1), Dolby Surround, AC-3, THX, ca. 40 US-Dollar



Comic

Stray Bullets



David Lapham erzählt mit hartem Schwarz/ Weiß-Kontrast und viel Gefühl vom Exzeß eines Killerduos: Während sich im Kofferraum die Leichen stapeln, suchen die beiden Mörder in sarkastischen Dialogen nach Rechtfertigungen für ihre Verzweiflungstaten – bis der zurückgebliebene Joey Amok läuft und nach etlichen Unschuldigen schließlich seinen Partner erschießt.

Stray Bullets: Band 1, David Lapham, 28 Seiten (sw), Feest Comics, erhältlich bei Comic Time, Augsburg, Tel.:0821/513001





MAN!AC MEDIA

VHS-Anime

Devil Hunter Yohko



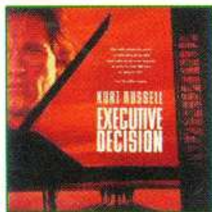
Schülerin Yohko kann es nicht fassen: Als Dämonenjägerin Nr. 108 ihres Clans soll das hübsche Mädchen finstere Ausgeburten der Hölle aus der Menschenwelt verbannen. Trotz der unverblümten Erotik- und Splattersequenzen kann der Anime mit seiner gewöhnlichen Hack'n' Slay-Story kaum überzeugen: Yohko mischt Dämonen auf, hat ausgiebigen Sex und zieht am Ende siegreich vondannen. Die Story ist vorhersehbar, die Hardcore-Szenen für Splatterfans zu unspektakulär. *oe*

Devil Hunter Yohko, 111 Minuten (VHS-Pal, Hifi Stereo, uncut & unzensiert), ab 16 Jahren, japanischer Originalsoundtrack mit deutschen Untertiteln. Erhältlich bei ACOG, Selters. Tel. 02626/8658



Laserdisc

Executive Decision



Bitte keine Vorurteile: Trotz des Gastauftritts von Steven Seagal entwickelt sich "Executive Decision" zu einem nervenaufreibenden Action-Thriller. An Bord eines vollbesetzten Passagierflugzeuges nähern sich Terroristen samt Nervengas-Bombe der amerikanischen Hauptstadt. Mit Hilfe von US-Elitekriegern entert Pentagon-Mitarbeiter Kurt Russel kurzerhand den Flieger – unentdeckt von den Bösewichten und mitten in der Luft! Daraufhin entfaltet sich dank verschiedener Missionen ein spannender Nervenkrieg: "Bombe entschärfen", "Flugzeug übernehmen", "Terroristen erschießen" und "Landen ohne Pilot" in knapp zwei Stunden Echtzeit. Bild und Ton sind gut.

Executive Decision, NTSC, zwei Seiten CLV, eine Seite CAV, 133 Minuten, Widescreen (2,35 zu 1), Dolby Surround, AC-3, ca. 40 US-Dollar



Laserdisc

X-Files



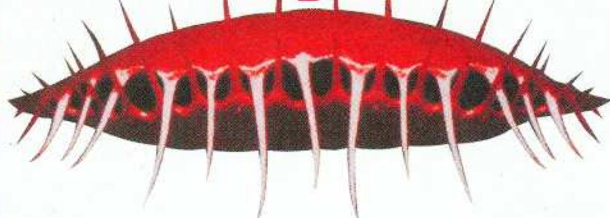
Das Six-Pack ist komplett: Nach den ersten drei Double-Feature-Laserdiscs sind nun sechs weitere X-Files-Folgen auf LD erhältlich. Erneut wurden Episoden der ersten Staffel auf Silberscheibe gebannt – demzufolge gibt's keinen Surround-Sound. Auffallend sind die farblich wunderschönen Covers, die Bildqualität ist nur mittelprächtig. Auf den Discs erwarten uns "Squeeze" & "Tooms", "Darkness Falls" & "The Erlenmeyer Flask" sowie "Beyond the Sea" & "E.B.E." – jeweils mit Chris-Carter-Einleitung.

X-Files, Vol. 4 bis 6, NTSC, je eine Laserdisc CLV, je ca. 90 Minuten, Vollbild, Stereo, je ca. 30 US-Dollar



Anime-Tour

Cyber Vision Night



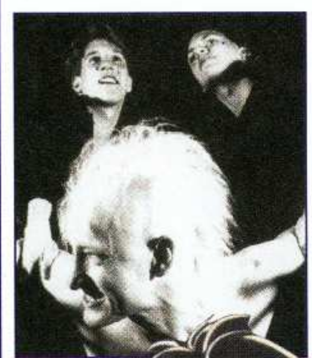
Europapremiere für "Armitage 3": Wer den düsteren Science-fiction-Anime in stilgerechter Atmosphäre genießen will, sichert sich Karten für die "Cyber Vision Night", die Japan-Spezialist ACOG in Zusammenarbeit mit dem Industrial-Label Offbeat veranstaltet. Im englischen Originalton besteht "Armitage 3 – Poly Matrix" aus vier Teilen der Armitage-Serie, die mit 20 Minuten unveröffentlichtem Material bereichert wurden. Diese Version gibt´s exklusiv für "Cyber Vision"-Besucher. Der Anime mit den Synchronstimmen von Kiefer Sutherland (Flatliners) und Elisabeth Berkley (Showgirls) wird auf eine drei mal vier Meter große Leinwand projeziert, für wuchtigen Sound sorgt professionelle Konzert-Beschallung.





Tour-Daten von Cyber Vision
29.11. – Chemnitz (Kraftwerk)
30.11. – Potsdam (Lindenpark)
01.12. – Dresden (Starclub)
03.12. – Hannover (Capitol)
04.12. – Herford (Kick)
05.12. – Bochum (Zeche)
06.12. – Sint Niklaas (T' Syndrom)
07.12. – Utrecht (Culturzentrum)
10.12. – Stuttgart (Röhre)
11.12. – München (Strom)
12.12. – Giessen (Ausweg)
13.12. – Hamburg (Honigfabrik)

Im abendfüllenden Programm werden Animefans nicht nur durch den actionlastigen Cyberpunkthriller unterhalten: Die drei Technocore-Crossover-Bands Haujobb, Steril und Covenant (Bilder links und unten) heizen Euch danach mit wuchtigen Electrosounds ein. Dank brandneuer Alben der Bands und auffrisiertem Liveprogramm lockt das Festival auch Fans elektronischer Musik. Mit ein bißchen Glück trefft Ihr in Süddeutschland sogar auf MAN!AC Olli, der sich seine "Cyber Vision"-Karten bereits reserviert hat. *oe*









GEBT EUCH DEN WAHNSINN JEDEN MONAT

Mit dem MAN!AC-Abo liegt Ihr immer richtig: Ihr bekommt das neueste Heft schon Tage vor dem offiziellen Kiosk-Start & spart Geld im Vergleich zum Einzelverkaufspreis! Euer MAN!AC-Abo läuft ein Jahr (12 Ausgaben) und verlängert sich dann um ein weiteres Jahr. Natürlich könnt Ihr zum Ablauf eines Jahres kündigen, indem Ihr uns rechtzeitig (vier Wochen vor Ablauf) Bescheid gebt.
Euer Abo bestellt Ihr bei:
Cybermedia GmbH • Aboservice • Wallbergstr. 10 • 86415 Mering

MANIAC ABO-SERVICE

Ich will **MAN!AC** für mindestens ein Jahr (zwölf Ausgaben) abonnieren.
Der Abopreis beträgt **59,90 Mark** (europäisches Ausland 79,90 Mark).

Als erstes Heft meines Abos möchte ich Ausgabe ☐ /96 erhalten!

Ich will folgenderweise bezahlen: ☐ **Bequem per Bankeinzug** ☐ **gegen Rechnung**

Konto-Nr: ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Bankleitzahl: ☐☐☐☐☐☐☐☐

Kreditinstitut:

Meine Adresse:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Datum/1. Unterschrift 2. Unterschrift *
(bei Minderjährigen der Erziehungsberechtigte)
*(damit bestätige ich die Kenntnisnahme meines Widerrufsrechts)

NACHBESTELL-SERVICE

Für jede nachbestellte Ausgabe lege ich 5,90 Mark zzgl. insgesamt 2 Mark Versandkosten in Briefmarken, bar oder als Scheck bei.

☐ 11/93	☐ 3/94	☐ 5/94	☐ 8/94	☐ 10/94	☐ 1/95	☐ 2/95	☐ 3/95
☐ 4/95	☐ 6/95	☐ 8/95	☐ 9/95	☐ 10/95	☐ 11/95	☐ 12/95	☐ 1/96
☐ 2/96	☐ 3/96	☐ 6/96	☐ 7/96	☐ 8/96	☐ 9/96	☐ 10/96	☐ 11/96

Widerrufsrecht: Die nebenstehende Bestellung kann innerhalb von 14 Tagen schriftlich bei der Cybermedia Verlags GmbH, Aboservice, Wallbergstraße 10, 86415 Mering widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.
Das Abonnement beginnt mit Zahlung der Rechnung.

SECOND HAND



Noch gut ein Monat bis zum Weihnachtsfest: Wer auch in der heiligen Nacht nicht auf Konsolenfreuden verzichten möchte, sollte schnell zugreifen. 32-Bit-Einsteiger erwartet diesen Monat eine Riesenangebot an gebrauchten Playstations. Liebhaber von Automatenplatinen beschert Kollege Andreas mit der Auflösung seiner Sammlung ein frohes Fest. Hat Euch der Nikolaus statt dem Weihnachtsvorschuß nur schallende Hiebe verpaßt – kein Problem: In der nächsten MANIAC findet Ihr bestimmt eine Anzeige, die Eurem Budget entspricht. Euer Olli!

SUCHE

NINTENDO

Konsolen wie **SNES & Playstation**. Kaufe Komplettsammlungen für SNES & SNES-Spiele zwischen 15-20 DM. Kaufe auch ohne Anleitung & Verpackung, bevorzuge Komplettsammlungen. Ahmet Kortamers, Bachstr. 10, 26919 Brake.

SNES- & Playstation-Games in 1A-Zustand (e.v.o. Super Streetfighter2, Ogre Battle, Robotrek (alle us), Namco Museum1, Puzzle Bobble2, Formel1, (alle dt.) u.a.). Tel. 05021/62691 (Thomas)

Geräte + Komplettsammlungen für **SNES, NES, GB + MD**. Suche auch Sony PSX + Saturn (Pal) mit Spielen. Bitte meldet Euch unter: Tel. 0641/970436 (Monika)

SEGA

Wer wird mit **HH-Meister in Fifa** Soccer, Eishockey ua. Sportspiele? Info beim **Sega Club Weber** Tel. 040/6952883

Saturn, Sony PSX + SNES mit Spielen. Gerne auch komplette Sammlungen + Neuheiten. Tel. 0641/970436 (Monika)

Kaufe & tausche **Spiele für Saturn & Playstation**, auch mit Konsole. Suche für SNES Strategie- & Rollenspiele. Tel. 04774/991104

PLAYSTATION

X-Com Enemy Unknown für Playstation, nur in einwandfreiem Zustand! Tel. 02162/8532

Kaufe & tausche **Spiele für Saturn & Playstation**, auch mit Konsole. Suche für SNES Strategie- & Rollenspiele. Tel. 04774/991104

Tauschpartner, habe z.B. F1, Fade to Black, RRR, Road Rash, Gunship, True/Pro Pinball usw. Suche Tilt, C. Bandicoot und andere neue Spiele. Tausche Game Gear + Spiel gegen Playstation-Spiel. Tel. 07354/1487 (ab 17 Uhr)

Kaufe & tausche **PS-Games**, gerne auch Importe – gilt auch noch später. Tel. 04153/4735 (Rajko, ab 19:30 Uhr)

(Ver)kaufe & tausche **Playstation- & PC-Games**. Suche Spielerkontakte zwecks gemeinsamen Spielens, etc. (auch Sega Freaks). Donald Appel, Brünnlesweg 16, 77654 Offenburg. Tel. 0781/475250 (Mo-Do 20-21 Uhr)

Playstation mit zwei Pads und verschiedenen Spielen. Andre Bergmann, Str. der Jugend 8, 01968 Briske.

Tausche **Mega Drive + MCD** + 2 Pads + 2 Infrarotpads + Action Replay Pro + 20 MD-Spiele + 7 MCD-Spiele gegen Playstation + Zubehör (Pads + Spiele). Tel. 09602/63202

Gut erhaltene PSX (dt. oder multinorm) und folgende Spiele: Resident Evil, Formel1, Total NBA und andere + Memory Card. Tel. 06078/71465 (Gregor)

Tausche PS-Spiele. Habe z.B. R. Evil, RR2, Need for Speed, Gunship, True/Pro Pinball usw. Suche Tilt, Burning Road, Crash B. usw. Tel. 07354/1487 (ab 17 Uhr)

Tausche Mega Drive + 2 Pads + 11 Spiele gegen Sony Playstation + Spiel oder verkaufe gegen 350 DM. Daniel Murawski, Poststr. 18, 51143 Köln Porz

Sammlungen + Neuheiten für **Sony PSX, Saturn, MD, GB usw.** Suche auch Konsolen für Sony PSX, Saturn und Nintendo. Tel. 0641/970424 (Kirsten)

Günstige **Spiele und Zubehör für Sony Playstation**. Kaufe fast alle billigen Spiele, die komplett sind. Falls Ihr also was loswerden wollt, schreibt an: C. Fischer, Eosanderstr. 2, 10587 Berlin.

Tausche PSX-Spiele! Suche In the Hunt, Gradius, Motor Toon2, DD2, Wipeout, Jumping Flash2, F1, Andretti Racing, Burning Road, Crash Bandicoot. Tel. 04962/5190 (Jörg)

EXOTEN

CDs und Cards für PC-Engine, tausche und verkaufe auch. Verk. Hardware (PC-Engine LT und PC-FX) und Literatur über die Engine. Tel. 08561/2614 (Michael)

OLDIES

VCS/7800/Saba/SHG Black Point/ Colecovision usw. Suche auch Prospekte, Zubehör und andere Systeme. Tel. 0541/386369 (Alex)

Master System mit Phantasy Star sowie Final Fantasy3 für SNES. Suche Game Boy & Final Fantasy 1+2+3 (Pro Spiel 45-60 DM), nur gut erhaltene Spiele! Richovol Schelkens, Pf.-Haiden 14, 84533 Marktl

Tausche **Atari 2600/XE-Module und Phillips G7000 & VCS** (Holz-Look)-Konsolen. Suche Module für VCS/ 7800/Saba/SHG Black Point/ Colecovision usw. Suche auch Prospekte, Zubehör und andere Systeme. Tel. 0541/386369 (Alex)

SONSTIGES

Erstausgabe des **Official UK Playstation-Magazine** inkl. Cover-CD sowie **MAN!AC 7/95**. Angebote unter: Tel. 07541/4981 (Jens)

Konsole und Computerprogramme für alle Systeme. Jörg Tobis, Fliedererweg 11, 24855 Gammellund. Tel. 04625/7640

(Ver)kaufe & tausche **SNES, Sony PS, Sega Saturn, Ultra64** usw. Komp. Sammlungen mit oder ohne Konsole, alle Tauschvarianten möglich. Postweg: Ich bin 100% Ehrlich! Tel. 0171/8234750 (ab 16:30 Uhr)

(Ver)kaufe & tausche **Games & Konsolen für SNES, MD, 32X, MCD, PSX, MGCD, PC-Engine & 3DO**. Nehme auch ältere Spiele und suche Kotakt nach USA & Japan. Suche auch Ultra64 + Zubehör für Konsolen! Tel. 05161/910610

(Ver)kaufe & tausche **Spiele & Konsolen** für alle möglichen Systeme. Kaufe und tausche auch genze Sammlungen. Tel. 089/1403732

Sony PSX und Saturn (Pal) mit kompletter Sammlung. Suche auch Neuheiten (z.B. Resident Evil, Formel1 usw.) für Sega, Sony + Nintendo. Tel. 0641/970424 (Kirsten)

Kaufe & tausche **SNES, MD, PSX, Saturn, N64, 3DO & Neo Geo CD-Sammlungen!** Mit oder ohne Konsole, faire Preise! Bitte Postweg per NN oder Abholung 100% seriös! Tel. 0711/546362 (ab 17 Uhr)

VERKAUFE

NINTENDO

SNES + 20 Spiele + Spezialzubehör für 450 DM. Ruwen Sirsch, Ottostr. 42, 47198 Duisburg.

SNES mit Spielen (Cybernator, NHL´95, Yoshi´s Island, NBA Live´96, Mechwarrior, Royal Rumble, NFL Quaterback Club) für zusammen 550 DM. Tel. 05509/2013 (od. 2957, Tobias)

SNES us/RGB + 8 Spiele (DKC1, SMW1+2, Allstars, Mario Kart, Contra usw.) incl. Anleitung & Verpackung nur 255 DM oder Tausch gegen Saturn oder Neo Geo. Tel. 0241/520710 (abends, Holger)

SNES-Spiele: Yoshi´s Island, NBA Live´95, Stunt Race FX, NHL 95, Starwing FX, Super Mario Kart, SMW, Tiny Toons für je 50 DM. Tel. 04951/1881

SNES: Cool Spot, Secret of Mana, Daffy Duck, Bubsy für je 50 DM, Prügelspiel 70 DM. Popolous, Mega lo Mania, Mario Kart, WWF Raw je 40 DM. Tel. 07445/1257 (Jan)

Verkaufe & tausche **NES-Spiele**: Arch Rivals, Airwolf & Wrestle Mania Challenge. Alle incl. Verpackung & Anleitung! Tel. 08807/91996

SNES + 2 Pads + 8 Spiele (u.a. ISS Deluxe, Mario Paint, Lost Vikings etc.), nur komplett 500 DM. Tel. 08633/508984 (Manuel, rufe auch zurück)

SNES + 15 Spiele (alle komplett mit Hülle) + 2 Pads + Programmpad VB 600 DM. Tel. 0271/63535

Nintendo64-Spiel **Pilot Wings64** für 100 DM. Tel. 0202/403500 oder D2 0172/9105023 (Mike Kretschmar)

SNES + 8 Spiele (Secret of Mana, Super Metroid, SM All Stars, SM World, Zelda, Star Wings, Mega LO Mania, Street Fighter2) + AV-Kabel + 2 Pads (SNES 6 Monate alt) komplett für 400 DM. Tel. 06431/25143 (Tim, ab 18 Uhr)

SNES + 10 Spiele für 850 DM. Ruft an: Tel. 06639/1790 (Christian, ab 14 Uhr)

SNES-Spiele (u.a. div. Prügelspiele), NES + 7 Games 230 DM, MS-Module je 25 DM. Game Boy + 11 Spiele 260 DM. VF für Saturn 25 DM, SF 50 DM. Suche für Saturn Rayman, Nights, Tohshinden, Bug, Slam'n'Jam & Alien Trilogy. Tel. 08584/561

SNES + ARP2 + Prog. Pad + Games (Mario1-2, Jungle Strike, Super Pang, Super Turrican, Super R-Type, Equinox, Stunt Race FX, Space Megaforce, Gods & ein Ballerspiel). Preis VB! Tel. 02027/73439 (ab 18 Uhr)

SNES + 8 Spiele (ISSD, Royal Rumble, Batman Returns, Troy Aikman Football mit Anl. & Verp., World Series Basketball, Super Tennis mit Anleitung, Super Mario + Super Tennis) für 230 DM. Tel. 06641/7405 (Marcel)

Tausche **2 SNES-Spiele gegen Playstation-Spiel**. Habe Secret of Evermore, Primal Rage, Battletoads, Final Fight2, Dennis, Cybernator, Earthworm Jim usw. Verkaufe auch! Tel. 09571/83663 (Pascal)

SNES + 2 Pads + 9 Spiele + Spieleberater + eventuell auch 15 Nintendo-Club-Magazine für schlappe 600 DM. Tel. 05407/7902 (11-21 Uhr, Alex)



Stilvolle 16-Bit-Fans verwöhnen sich mit schnurlosen Pads, die Kommandos per Infrarotsignal an die Konsole schicken. Im Gegensatz zu neuen Produkten für Playstation & Co. entpuppen sich jedoch einige Infrarotpads für ältere Konsolen als unersättliche Batteriefresser. Mit vier Batterien pro Joypad schlägt eine Ladung ordentlich auf den Geldbeutel. Achtung: Für Actionspiele empfehlen wir traditionelle Kabel-Pads!



20 SNES-Spiele bei Franz Attenberger, Schärdinger Str. 47, 94032 Passau. Tel. 0851/36601

NES (12 Spiele), SNES (6 Spiele), SGB, GB (10 Spiele), Preise am Telefon. Tel. 97623/2605 (Manuel)

Nintendo64 (us) und Spiele zu verkaufen. Tel. 08761/62868 (Karsten)

SEGA

MD2, MCD2 & 32X. Habe außerdem 16 Module für MD (Pitfall, T1 & T2), 3 32X-Module (Virtua Racing, NBA Jam TE), 6 CD's (Earthworm Jim, NBA Jam), ARP2, 3'er und 6'er-Pad.Alles zusammen 1200 DM. Tel. 02161/583917

Mega Drive + 27 Games + 3 Pads + Stick + MCD2 + 2 CD-Games + 2 Adapter + Game Gear incl 7 Spielen für 700 DM. Tel. 0551/65361 (14:30-22 Uhr)

Saturn-Games: Robotica, Cyber Speedway, VF, NBA, NHL, Daytona, S-Rally, Thunderhawk2, Victory Goal, Golf, Magic Carpet, True Pinball, Iron-ST, Street Fighter, Pan-Drag, Wrestling, Boxen, Sim City, Tohshinden. Außerdem MD-Spiele! Tel. 05732/4841

Saturn-Spiele: Panzer Dragoon, VF Remix + Grafik-CD, VF2, Daytona, Sega Rally, X-Men, Streetfighter Zero, Digital Pinball, Clockwork Knight2, ein Prügelspiel usw. alle 100% in Ordnung, Preis 30-60 DM! Tel. 039408/5370

Saturn: Shellshock 80 DM, Gun Griffon 80 DM, Cyberspeedway 60 DM. Tel. 08654/64466 (ab 18 Uhr 64900)

Saturn: Virtua Fighter 45 DM, Panzer Dragoon 55 DM, Victory Boxing 65 DM, Fifa'96 65 DM, Virtua Cop 100 DM. Für Playstation: Thunderhawk 65 DM, diverse Spiele für Mega Drive/CD/32X/Atari2600 & 7800/XE/ST und Nintendo. Tel. 030/6258637

Tausche: Parodius, THW2, Theme Park, Victory Goal, King of Spirit, SFA usw. Suche: Rayman, Hang On, Bug, C. Knight2, Jonny Bazooka. Für PSX: Track & Field, PGA Tour'96. Außerdem CD32 & Amiga 2000 günstig! Tel. 07231/62030

Saturn: Wipeout (dt) 45 DM, Rockman X3 (jp) 35 DM, Chooaniki (jp) 25 DM. Tausche auch, suche Astal & Clockwork Knight1 (egal ob dt-jp-us). Tel. 0611/807768 (Dennis)

Tausche **Saturn-Spiele!** Habe z.B. Vampire Hunter, SF-Zero, Dark Legends, Thunderhawk2, Galactic Attack, Corpse Killer, Guardian Heroes, Bug,... Tel. 07744/5187 (18-20 Uhr)

Tausche Sim City 2000 (dt) gegen Sega Rally oder Olympic Games! Tel. 07276/6243 (ab 19 Uhr, Alex)

V-T-K CD's (d-us-jp)!!! Habe ca. 20 Top CD's!!! Suche dringend: Nights + Pad, Alien T., W. Wide Soccer'97, sowie alle RPGs & Action Adventures (auch jp/us)!!! Tel. 0721/689689 (Gerd)

Verkaufe oder tausche für Mega Dive: Might & Magic - Gates to another World (us) & Ghostbusters (dt). Beide incl. Verpackung & Anleitung. Tel. 08807/91996

Verkaufe oder tausche für Saturn: VF Remix, Digital Pinball, NHL All Star, Victory Goal, Clockwork1, Myst, Euro 96, Sega Rally gegen andere Saturn-Games, eine Playstation (Pal) oder alle zusammen für 290 DM. Tel. 03562/660564

Wegen Auflösung superbillig abzugeben: **Robocop vs Terminator**, Aladdin, Toejam & Earl2, Pitfall, Zombies je 20 DM + Versand. Diverse PC-Games, auch billig! Tel. 07727/7811 (ab 14 Uhr)

Saturn-Games: Bug (dt) 50 DM, Rayman (dt) 50 DM, Clockwork Knight2 (jp) 35 DM, Teil2 (us) 45 DM. Tel. 0611/807768 (Dennis)

Virtua Fighter2 (dt.), Slam'n'Jam (dt.) je nur 55 DM. Org. Saturn-Pad nur 25 DM. Alles zusammen 120 DM! Suche Super Final Match Tennis für SNES. Tel. 02403/22992 (15-20 Uhr)

Saturn-Spiele (Pal): Darius Gaiden, Shinobi, Mystery Mansion zu je 40 DM. Myst, Mystaria zu je 45 DM. Virt. Hydlide, Clockwork Knight, Parodius zu je 30 DM. Alle zusammen für 280 DM! Tel. 03928/82979

Sega Saturn mit 2 Pads + Verpackung etc. und den neuen Megagames Virtua Fighter2 und Sega Rally wegen Zwangsverkauf. Alles nur 2,5 Wocken alt für 480 DM! Tel. 09492/269 (ab 16 Uhr, Jürgen)

Saturn + 2 Pads + Lenkrad + 5 Spielen (Athlete Kings, Big Hurt Baseball, Sega Rally, F1 Challenge, NBA Jam TE, Virtua Cop mit Pistole) für 800 DM (NP 1300 DM). Nur 5 Monate alt! Tel. 0202/469339 (Patrick)

Sat-Spiele: Olympic Games, Fifa 96, Euro 96, Striker 96, NHL Powerplay, Cop incl. Gun, D, Road Rash, VF2, Worms, F1, Bug, Gun Griffon. Suche Die Hard Trilogy, Alien Trilogy, Exhumed, S. Rally, Need for Speed. Tel./Fax 05732/4841

Saturn-Spiele: Victory Boxing, Shinobi X, J. Bazookatone, Rayman, Fifa 96, Virtua Cop + Pistole für je 65 DM. Virtua Fighter, Panzer Dragoon je 45 DM. F1 (jp) 65 DM. Sony: Wipeout, Need for Speed je 65 DM. Tel. 030/6258637

MD1 + MCD2 + 32X für sagenhafte 500 DM incl. 3B-Pad und zwei 6B-Pads. Weihnachtsschnäppchen! Tel. 02534/65049 (ab 18 Uhr außer Sa-So, Jörg)

Splatterfans aufgepaßt: Im Gegensatz zur Nintendo-Version bietet das 16-MBit-starke Mega Drive-Modul "Robocop vs Terminator" ein Dauerfeuer-blutbad. Deutsche Spieler mußten wegen der anstößigen Animationen auf die Comic-Umsetzung verzichten, nur Import-Fans sahen die gnadenlose Schlacht. Wer über die umstrittene Roboterrandale mehr wissen will, schlägt in MANIAC 3/94 nach.

Megadrive + 32X + 3Button-Pad incl. Spiele (World Cup Soccer 94, Silvester & Tweety, Ristar, Com X Zone, Mickey Mania, Daffy Duck in Hollywood, Star Wars Arcade und Prügelspiel. Roland Betsch, Schlüsselstr. 3, 8645 Sona, Schweiz.

Saturn-Spiele: Mystaria & Shining Wisdom, Preis anch Vereinbarung oder Tausch gegen Alone in the Dark2, Story of Thor2, Sega Rally, Alien Trilogy. Habe auch MD2 + MCD + 32X + 2 Pads + 32X-Spiel Virtua Racing zu verkaufen. Erwin Kaiser, Traunsteinstr. 12, 83301 Traunreut

Mega Drive mit 17 Spielen (Z.B. Sonic 1+2, Fifa, NHLPA93, NBA Jam TE, Et. Champions, Pitfall, Revolution X, A. Soldier, Hyperdunk, Grandslam, Technoclash, Global Gladiators u.a.) für VB 450 DM. Tel. 02161/651856

Mega Drive + 3 Pads (ein 6-Button) + Modulbox + 8 Spiele (Phantasy Star4, Landstalker, Fifa'96, NHL 93, Grandslam, Humans, Street Fighter2 und ein Prügelspiel) für 300 DM! Tel. 07145/7696

Ca. 80 Mega Drive-Spiele von 20-60 DM, wie z.B. Theme Park, PGA Golf3, Schlümpfe, Primal Rage usw. Alle komplett wie neu, auch Tausch möglich. Suche Saturnspiele! Tel. 030/3418661

Saturn + 2 Pads + Lenkrad + Action Replay + 13 Games (z.B. Sega Rally, Worms, Virtua Fighter1+2, Panzer Dragoon, Gungriffon u.a.) NP 1900 DM für glatte 1500 DM. Tel. 07443/3269 (ab 18:30 Uhr, Benjamin)

Lenkrad 80 DM (NP 149 DM), Thunderhawk2 50 DM (NP 99 DM), Virtua Cop mit Gun 80 DM (NP139 DM), Nights mit Pad 90 DM (NP 149 DM). Tausche auch alles gegen eine Playstation (Gesamt-NP 546 DM). Tel. 036074/2292

PLAYSTATION

Jp: Overblood, Expert je 70 DM. Us: Top Gun, Resident Evil je 60 DM. Pal: Alien Trilogy, Space Hulk, Track & Field, Magic Carpet, Krazy Ivan und 3D-Shooter je 50 DM über NN. Tel. 08683/1822 (ab 18 Uhr)

Goal Storm (jp) 40 DM, Air Combat (dt) 60 DM, Fifa Soccer (dt) 50 DM, Thunderhawk2 60 DM, Road Rash 60 DM, Boxers Road (jp) 50 DM, Starblade 50 DM, Tips & Tricks (10 Seiten=40 Spiele) gegen 5 DM (incl. Porto). Tel. 05246/2183

Günstige PS-Games!!! Ridge Racer 30 DM! Tohshinden, Novastorm, Thunderhawk2 & NHL Face Off je 40 DM (alle Pal). Tel. 089/86308920

Hitzefrei!!! **24 saubere Kühlungslöcher** (auf Wunsch mit Staubschutzkappen, Insektengitter) für Sony Playstation ab 30 DM! Professionell und effektiv! Infos bei Anruf: Save your Sony! Tel. 05172/37170

Import-Prügelspiel für 55 DM. Tel. 0641/25712

Komplettlösung für Discworld 10 DM. Tel. 04105/76221 (ab 15 Uhr)

Komplettlösung für Resident Evil und Discworld für 10 DM in bar oder Briefmarken. Christian Luttenbacher, Trendelenburgstr. 3, 23562 Lübeck.

Magic Carpet (Pal) 50 DM, Ballerspiel (Pal) 40 DM. Auch Tausch gegen Burning Road (Pal) oder Formel 1 (Pal). Tel. 09471/3526 (ab 17 Uhr)

Magic Carpet (Pal) 60 DM, Pal-Ballerspiel 50 DM oder Tausch gegen Formel1 oder Burning Road (beide Pal). Tel. 09471/3526 (ab 17 Uhr)

Playstation (dt) + 5 Spiele (RR, Wipeout, Rapid Reload,...) + Pad + Memory Card + Demo CD für 600 DM. Tel. 08362/37802 (ab 18:30 Uhr)

Playstation + 15 Spiele + 2 Pads + Memory Card + Zubehör für 1300 DM! Tel. 02225/14820

Playstation jp + Universalumbau + Maus + Namcopad + Fighting Stick + 2 Memory Cards + Spiele (Tekken1+2, RR1+2, SF Alpha, Tohshinden2 (alle jp) und NBA Jam (us)). Tel. 08142/40115 (bis 23 Uhr)

Ridge Racer Revolution Pal, neu & ungebraucht für 65 DM FP. Tel. 06232/95207

PRIVATE KLEINANZEIGE FÜR 5 DM

Bitte veröffentlichen Sie in einer der nächsten MAN!ACs den folgenden Anzeigentext unter der Rubrik

Einfach ausschneiden und einsenden an: **Cybermedia Verlags GmbH • Kleinanzeigen •** Wallbergstr. 10 • 86415 Mering

SUCHE: ☐ Nintendo ☐ Sega ☐ Playstation ☐ 3DO ☐ andere Konsolen & Exoten ☐ Oldies & Klassiker ☐ Sonstiges

VERKAUFE: ☐ Nintendo ☐ Sega ☐ Playstation ☐ 3DO ☐ andere Konsolen & Exoten ☐ Oldies & Klassiker ☐ Sonstiges

Private Kleinanzeige: Maximal 5 Zeilen mit je 40 Buchstaben inkl. Absender. Postlageradressen nicht möglich! **5.- DM in bar oder in Briefmarken beilegen.**

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

Name, Vorname **Straße, Nr.** **PLZ, Ort**

Ort **Datum** **Unterschrift**

Bitte beachtet bei allen Kauf- oder Verkaufsanzeigen folgendes: • Kleinanzeigen ohne vollständige Absenderangabe sowie Anzeigentexte unter Postlagernummer werden nicht veröffentlicht. • Euer Auftrag muß komplett ausgefüllt und unterschrieben sein. • Der Verlag veröffentlicht keine Anzeigen, die auf den Handel mit Raubkopien schließen lassen oder Namen indizierter Software enthalten.

SECOND HAND

PLAYSTATION

PSX-Spiele: NBA Jam TE 40 DM, Ridge Racer 50 DM, Alien Trilogy (Pal, UK) 70 DM. Spiele ca. 1 Monat alt (tausche auch). Marco Mann, Erbsengasse 5, 63667 Nidda 24

Resident Evil us + Komplettlösung für 65 DM. Suche Formel1, zahle bis zu 75 DM. Tel. 039002/43870 (ab 17 Uhr, David)

PSX + 3 Spiele (Destruction Derby, Extreme Sports & NBA Jam TE) + Pad + Demo CD + Antennen-Adapter + org. Verpackung für 500 DM. MCD2 + 2 Spiele 260 DM orginal-verpackt. Tel. 07331/61306 (Martin)

PSX-Games: Theme Park & Ballerspiel je 60 DM, Novastorm und Raiden Project je 50 DM. Cyberia, neuwertig für 75 DM. Tel. 06021/60484 (ab 18 Uhr, Frank)

PSX-Spiele: Shellshock, Alone i. t. Dark, Viewpoint, NBA in the Zone, Philosoma, Auch Tausch. Suche z.B. F1, RRR+RR (NTSC) u.a. Habe auch NG-Module, MD, Jaguar, NES, VCS...Tel.: 04962/5655 Frank Höfs

PSX: Alien Trilogy 75 DM, Track & Field 80 DM. Tel. 08654/64466 (ab 18 Uhr 64900)

Raiden Project 50 DM. Tel. 02564/31046 (Thomas)

Sony Playstation + 2 Pads + Memory Card + 18 Spiele für 1000 DM (NP 2000 DM). Tel. 06825/495309 (ab 15 Uhr)

Tausche & verkaufe **Resident Evil** (us) 70 DM, RRR (dt) 70 DM. Suche Track & Field, Tekken2, Crash Bandicoot. Tel. 0551/701864 oder Email: evilgp@aol.com

Tausche Adidas Power Soccer gegen Sampras Tennis oder Strategiespiel (Pal). Tel. 06629/6533

Tips, Cheats & News für die PSX! Natürlich auch Komplettlösungen! 10 DM Beitrag, nach 3 Monaten ein Geschenk! Oliver Werner, Tannenweg 9, 31675 Bückeburg. Tel./Fax 05722/23733 (Mi-Fr 15-19 Uhr)

Tohshinden2 60 DM, X-Com 50 DM, Ridge Racer2 50 DM, Magic Carpet 40 DM, Alien Trilogy us 25 DM, Thunderhawk2 45 DM, Twisted Metal us 35 DM, Lone Soldier 30 DM., Alien Trilogy 40 DM, Tohshinden 35 DM, Theme Park 45 DM. Tel. 090/751661 (Markus)

Verk. u. tausche z.B. Alien Trilogy, D, Worms, Warhawk, Cybersled, Krazy Ivan, Discworld, Philosoma, Destruction Derby, Starblade. Udo Klein Blumenstr. 18-20, 52531 Übach-Palenberg

Verk./Tausche Track & Field, Total NBA´96, Fade To Black, Resident Evil, FIFA 96, Alien Trilogy, Wipeout, Destruction Derby, X-Com, Rayman, Warhawk, Tekken, Novastorm, Philosoma, Air Combat, Jumping Flash, In The Hunt usw. Tel. 07805/59328

(Ver)kaufe & tausche **PSX-Games**. Habe z.B. Alone in the Dark, Thunderhawk2, Magic Carpet, Int. Track & Field u.a. Suche Olympic Games, Return Fire, Poed u.a. Tel. 036601/40060



PS-Spiele, fast täglich Neuheiten, evtl. auch Tausch. Verkaufe außerdem Memory Card, Mad Catz und Game Boy mit Spielen. Suche N64. Thomas Stabel, Cavaillonstr. 52, 69469 Weinheim. Tel. 06201/961154

Verkaufe **Playstation** mit Multiumbau+5 Sp+3 Memory Cards+2Pads+Mouse alles 7 Mon alt für 400 DM alles 1a Zustand, kein weiteres Preisverhandeln möglich, Interessenten unter Tel. 0831/201807 Gerhard

Verkaufe **PSX-Spiele**: Shellshock, Defcon 5, Krazy Ivan, Magic-Carpet, je 40 DM + Versandkosten, Tel. 0231/291682

Wing Commander3, NBA Jam TE, Discworld und ein 3D-Ballerspiel für je 65 DM. Tel. 04951/1881

Wipeout 50 DM, Resident Evil (us) 80 DM, Resident Evil Hintbook 20 DM, diverse Ballerspiele 70 DM. Tel. 0611/503457

Playstation-Spiele (Pal): Wipeout, Fifa Soccer´96, PGA-Tour´96, Track & Field, Impact Racing, Ridge Racer Rev., Theme Park, Hi Octane, Rayman, Warhawk, D. Derby, Extreme Games2 und ein Strategiespiel für je 50 DM. Tel. 0871/951478

Tausche **PS-Spiele**: Resident Evil, WC3, Discworld, Total NBA. Verkaufe E3-Video, suche Burning Road, Descent, Bat2, Gunship, Theme Park, NHL Face Off, X-Com, Fade to Black, RRR, Intern. Track & Field. Tel. 04503/87148 (Hanno)

Resident Evil (us) 75 DM, WC3 70 DM, Kileak the Blood 29 DM. Ruft doch mal an & fragt nach Franz: Tel. 07821/52062 (16-23 Uhr)

Tohshinden 40 Dm, Alien Trilogy 60 DM und Ridge Racer Revolution 60 DM (alle Pal). Tel. 07561/6126

Playstation + Pad + Memory Card + Resident Evil + 3D-Ballergame + Alien Trilogy + Need for Speed + Street Fighter Alpha + 5 Demo-CDs (alles Pal) für VB 950 DM. Dennis Gleitz, Am Kipphut2, 31157 Sarstedt. Tel. 050/6644914

PSX (jp) + 17 Games (R. Evil, Sidewinder, SFZ uva.) + 2 Pads + Memory Card für nur 1298 DM! 15 Animes einzeln oder zusammen für 225 DM. Heftsammlungen! P. Play 1/92-3/95, MAN!AC 11/94-9/96, Video Games. Tel. 07191/85398

Biete folgende **Playstation-Spiele**: Formel1, Tekken2, Adidas P. Soccer, Need for Speed, Raiden P., Tohshinden2, RRR, Resident Evil, Destruction Derby und ein Prügelspiel. Suche Crash Bandikoot, Burning Road & Tobal No.1. Ak Yilmaz, Ostring 91, 63839 Kleinwallstadt.

(Ver)kaufe & tausche **PS- & N64 (us) -Games**. Habe ständig neue dt, us & jp Spiele. Verkaufe außerdem noch Zeitschriften (nur deutsche). Tel. 02551/80842 (15-21 Uhr)

14 PS-Spiele: RRR, WC3, F1, Resident Evil, Alien usw. 50-60 DM. Suche X-Men, SFZ2, SS3, KoF´95, Tobal No.1, Darkstalkers, Dragon Ball Z, B. Blade, T2 (jp, us, Pal). Habe ca. 100 günstige Animes. Tel. 06322/981833 (17-19 Uhr, Johann)

Verkaufe & tausche **PSX-Spiele**. Habe Resident Evil, Alien Trilogy, Adidas Power Soccer, NBA in the Zone, ESPN Extreme Games und Discworld. Suche z.B. Ridge Racer, Negcon-Pad und Memory Card. Fragt nach Steffen oder sprecht auf den Anrufbeantworter! Tel. 05681/2523

PS mit Demo-CD, 2 Pads, Memory Card, RGB-Kabel & 4 Spiele (Ridge Racer, NBA Jam, Raiden & ein Beat´em Up) für 500 DM. Alles Pal mit Anleitung und Verpackung. Tel. 09708/1067 (Oliver)

Playstation jp + 5 Spiele + 2 Pads + Stick + MC für 650 DM oder Tausch gegen SNES, Neo Geo mit Modulen. Suche Neo Geo-Module und Geräte, sowie jp/us SNES-Konsolen und Spiele. Velimir Tatalovic, Robert-Bosch-Weg 27, 63154 Mühlheim.

3DO

Goldstar **3DO mit 8 Spielen** (Gex, Fifa Soccer, Road Rash, Samurai Shodown, Slam´n´Jam, Return Fire, WC3, Need for Speed) und 2 Pads für 300 DM (nur komplett). Tel. 0381/7680909 (ab 19 Uhr)

Panasonic **3DO + Umbau** + Pad + 14 Top-Spiele, Preis VB. Alles 1 Jahr alt und in Topzustand! Tel. 09471/6353 (Florian)

Exoten

Turbo Duo + 13 Karten + 2 CD´s VB 650 DM. Auch einzeln! CD32 + 3 CD´s VB 220 DM. Turbo Express + 1 Spiel 250 DM. Suche Lynx1, 3DO-Konsole, Atari 2600-Module, XE-Module und Master-Spiele. Tel. 06834/697326

Turbo Duo + 2 CD´s 350 DM, PC Engine + 3 Karten 150 DM. Saturn + 4 CD´s (Sega Rally, VF Remix, usw) 680 DM, 17 Atari 2600-Spiele Preis VB. Suche Coleco-Module, Atari 5200 mit 1 Spiel 150 DM. Suche 3DO. Tel. 06834/697326

Einmalige Angebote, greift zu! **Neo Geo RGB + 2 Boards** + Memory Card + 7 Module für 700 DM. SNES us, RGB + 3 Pads + ARP + 4 Spiele 360 DM. MD jp + 13 Spiele (Thunderforce4, Flashback) 450 DM. Tel. 089/99020212



Konamis Shoot'em-Up-Alptraum "Xexex" (1991) wurde leider nie für eine Konsole umgesetzt: Obwohl das Spiel als CD-Ballerei für die PC-Engine angekündigt war, blieben die sprechenden Endgegner, 3D-Effekte und Blitzgewitter den Coin-Up-Fans vorbehalten. Der Automat erschien nur in Japan, dort aber in verschiedenen Versionen: Nicht alle "Xexex"-Platinen sind für zwei Spieler geeignet.

SONSTIGES

EWJ2 (SNES) 50 DM + NN. Total! Nr. 9/93 (Erstausgabe) gegen Gebot. Suche Saturn-Spiele (Nightwarriors, Dig. Pinball, Rayman etc.) für 30-50 DM. Tel. 09221/83541 (ab 18 Uhr, Markus)

Löse **MD- und MCD-Sammlung** auf: Viele Top-Spiele für 30 DM. Habe auch viele 3DO-, Saturn-, PSX-, SNES-, 32X- und Game Gear-Spiele. Verkaufe Saturn mit 3 Spielen für 450 DM. Verkaufe PSX mit 3 Spielen für 450 DM. Tel. 0511/414899 (Thomas)

Löse meine **MD & MCD-Sammlung** auf. Viele Top-Spiele für 30 DM. Habe auch günstige SNES-, 3DO-, Game-Gear-, Saturn- & PSX-Spiele. Verk. Super Scope US für SNES mit 7 Spielen für nur 70 DM. Tausche auch. Tel. 0511/414899 (Thomas)

MD & SN Spiele z.B. Chrono Trigger (us), Breath of Fire 2 (us) je 50 DM, Sonic 3, Sonic Spinball je 40 DM, habe noch weitere Spiele zwischen 15 und 40 DM. Tel. 0201/511799 (Anrufbeantworter, Peter)

MD1 + SNES (RGB) incl. Pads + Spiele (guter Zustand) - günstig!!! Bin an anderen Konsolen(-sammlungen) interessiert, wie NG, Jaguar, VCS, NES, PC-Engine etc. Habe auch PS-Spiele (Tausch). Tel. 04962/5655 (Frank Höfs)

Movelisten für viele Beat´em Up´s + über 1000 Cheats, Lösungen, ARP-Codes, Tips & Tricks für fast alle Systeme. Verkaufe auch MD-Spiele ab 20 DM. Liste/Info gegen 3 DM in Briefmarken von P. Müller, Bezirksstr. 137, 66663 Merzing.

Automatenplatinen: Erotic Tac 49 DM, Gals Panic 99 DM, Parodius 399 DM, Super Streetfighter 2 Turbo 999 DM, Twin Eagle2 599 DM. Alles Orginale! Super Sammlerstück: Xexex 899 DM! Tel. 08233/740112

(Ver)kaufe & tausche **SNES, Sony PS, Sega Saturn, Ultra64** usw. Komplette Sammlungen mit oder ohne Konsole, alle Tauschvarianten möglich. Postweg: Ich bin 100% Ehrlich! Tel. 0171/8234750 (ab 16:30 Uhr)

ITT Cinevision 3-Röhren-Projektor mit TV-Tuner, RGB-Eingang, Bild über 2 Meter, ideal für Videospiele! Rand-Geometrie verzerrt, an Abholer 1000 DM! Tel. 08233/740112

Sony **Top-Laserdisc Player** MDP-850D, Wendemechanik (Kein Umdrehen der Disc), Pal/NTSC, auch als CD-Player verwendbar, NP 1600 DM, jetzt nur 800 DM. Tel. 08233/740112

Ein MAN!AC lichtet seine Sammlung: Neo Geo-Module, PC-Engine Hard- & Software, MD, SNES & PS. Liste anfordern unter: Tel. 08233/740112

Beyond t. Beyond 75 DM, Breath of Fire2 75 DM, Raiden Projekt 50 DM, Wipeout 50 DM. Tel. 0881/637695

Der größte **Sega Saturn-Club** sind wir zwar noch nicht, wollen es aber werden! Konstenlose Infobroschüre unter: Insider, Peter Wagner-Str. 1, 97080 Würzburg. Tel. 0172/6518238 (ab 18 Uhr)

LAST RESORT

MITMACHEN! **Wenn sich jeden morgen zwei Waschkörbe Tips-Post über meinen Schreibtisch ausbreiten, bedeutet das meist ein paar Überstunden. Wer mir noch mehr Arbeit bescheren will, schickt seine Tricks (bitte nicht woanders abschreiben) an die Adresse unten. Bitte beachtet, daß uns knackige Kurztips und Passcodes lieber sind als ellenlange Komplettlösungen! Unsere Adresse lautet:**

Cybermedia Verlags GmbH • MAN!AC • „Tipsteufel“
Wallbergstr. 10 • 86415 Mering

FORMEL 1

PS

Alternative Mobile für Psygnosis' Megaseller: Startet das Rennen im Arcade-Modus, brecht ab und klickt Euch durch die Auswahlmenü bis zum Startbildschirm (Übungsrunden, Qualifaktion, Rennen). Haltet SELECT gedrückt und betätigt schnell eine der Kombinationen nebenan. Zur Bestätigung erscheint eine Meldung auf dem Schirm. Danach startet Ihr entweder in einem Buggy oder mit zwei Solo-Reifen.



Buggy Mode aktivieren:





Reifen-only Modus aktivieren:



WIPEOUT 2097

PS

Wie versprochen: Nachdem wir Ingo mit einer Dauerkarte für Frankfurt Galaxy (deutscher Football-Verein) bestochen haben, rückte er einen sagenumwobenen "Wipeout 2097"-Cheats raus: Ihr dürft eine Hummel, Schnecke, Ufo, Schwein oder einen Hai fliegen!

In der nächsten MAN!AC gibt's dann die Paßcodes zu allen Strecken und Rennklassen sowie den Master-Code für den superschnellen Piranha-Jäger (Hai).





Haltet während des Bootvorgangs die Buttons L1, R2, START und SELECT gedrückt, dann dürft Ihr Euch ein schnuckliges Tierchen aussuchen...

DIE HARD TRILOGY



Mächtig Cheat-Power für "Stirb Langsam"-Pistoleros hat sich auf meinem Schreibtisch gehäuft. Die Paßwörter erlauben Euch nicht nur den Zugang zum entsprechenden Level, bei "Die Hard" bekommt Ihr zusätzlich 15 Leben und unendlich Munition, beim dritten Teil erhaltet Ihr neun Leben und ebensoviele Turbos!

Die Hard

Level 2:	Level 3:	Level 4:	Level 5:
ZN1!6HTWZJ!HF GK5N5W7CX7JZR V!CYHPZRV!CXH KZRV!CYHPZRVJ	T41X_3_4TD1DP 5B9W974MM6DT7 4XMLG9T74XMMG FT74XMLG9T74J	Q_1WSX3WQK!CD !6FSS!M1FFPQ2 SC1D5JQ2SC1F5 NQ2SC1D5JQ2S_	Y41!ZDT3YJMZZ Y!BPYY6MW7DY7 NZMVH9Y7NZMWH FY7NZMVH9Y7NJ
Level 6:	**Level 7:**	**Level 8:**	**Level 9:**
F8279HY3FLM6X 15K1!TGNWWHF9 P6NVMBF9P6NWM GF9P6NVMBF9P_	74225VHK7WVMW H7GRVLCLH1X74 XMLG9T74XMLH9 Y74XMLG9T74XJ	TN1ZN9JCSJ_XL 7X5R9N4WL68TR 6XWMGFTR6XWLG 9TR6XWMGFTR6J	H425H75XGGVRV BXK479!L!3XH5 XRLZCTH5XRL!C YH5XRLZCTH5XJ
Level 10:	**Level 11:**	**Level 12:**	**Level 13:**
3D231ZZ!23CK! 8BS_QV9Q7JZ3D FKQ6SW3DFKQ7S !3DFKQ6SW3DFJ	W82GN88TVSCFX WCM79Q5PRZ!WC FFPQQVWCFFPRQ ZWCFFPQQVWCF_	942RCHX88Z14N RL3WL4XLM2D95 4NLLB9954NLMB F954NLLB9954J	TJ2HGH_DSD1DP Z_VN45NTLG9TM 6DTM6DTM6DTL6 8TM6DTM6DTM6_
Level 14:	**Level 15:**	**Level 16:**	**Level 17:**
DX22HW5SGZPQ7 _Z5NGQZGSM2DY MQGTW7DYMQGSW 3DYMQGTW7DYMJ	BX21PND98VGP_ 4ZB1QDYGNLLBY CPGPVRBYCPGNV MBYCPGPVRBYCJ	XJ2BXT9SZXPG5 DJ6S_Z69SH1XM LG9T74XMLG9S7 _XMLG9T74XML_	RS2GX9C5P9SCJ S3X65LMYGYWRV !CYHPZRV!CYGP VRV!CYHPZRV!_
Level 18:		**Level 19:**	
FS237Z5NHGKQR 871JV7ZXVWCFT →	R6XWMGFTR6XVM BFTR6XWMGFTR_	B42_RJ498VGPC 7S8DVXY2P2NB5 →	8P2NBKB58P2PB PB58P2NBKB58J

Die Harder

Level 2:	Level 3:	Level 4:	Level 5:
14_JJ2JB144JL 289144JB__F1_ 4JLKT3GS9_L38 F144JL289144J	SS_XHKG5SW3DF KQ6SW3F!QQ1SM 3DDQRNCCVDFJQ 2SW3DFKQ6SW3_	F416QVMBF5NQL VC9F5NNSLCHF9 NQM1W6TDP6LWC FF5NQLVC9F5NJ	N__V38Y3N2JB1 85_N2J955Y1NL JB_1L4Q7TV195 4N2JB185_N2J_
Level 6:	**Level 7:**	**Level 8:**	
8N_N8KL68P2NB KB58P2RQ!L581 2NB698681NBJB 18P2NBKB58P2J	8D142J2_8F1N6 JV38F1JJ3B_8P 1N7BGCBSV46KV 78F1N6JV38F1J	N_1B58Y3N2JB1 85_N2JHHXP2NZ JB_76LXXNV195 4N2JB185_N2J_	

Die Hard with a Vengeance

Central Park:	Chinatown (1):	Downtown (1):	Central Park (2):
XJ1GFT!7XMLG9 T74XMLD3K72X! LG82RC8VMZKSH HXWQZWM7GVHSJ	T81XMLG9TC5DP LQBTC5G!VQDT7 5DN965F24Y7QQ 7TW1X6CK5JV6J	ZS1!CYHPZWWHF YRQZWWF7PRJZR WHD67TBLVY7QR TZ3!!!BK!_2BJ	KS28P3DFKV78Y 3NGKV7BRCN8KQ 78XS415M6VCC4 _K63SGSJDFD2J
Chinatown (2):	**Urban:**	**Downtown (2):**	**Aquaduct (1):**
Z41!5XRLZ7S!3 XHKZ7SY9NHRZC S!27!ZBGTD7LR J!7XHK!CVWFG_	!81!MZHT!CYHP ZRV!CYF!QRX!7 1N7BGCBSV46KV TZ3T!7VPFC4H_	5422VBKB54NLL B9954NJS29H58 NLMKT6KFP6VT1 C48J2198NRN6J	S82DFJG1SC1D5 JQ2SC1GHSQ4S7 1D4C6FD2_SM_6 7TW5XQ4QGC62_
Wharf:	**Aquaduct (2):**	**Simon Gruber**	**Central Park (2):**
7N23LHKZ7NZMV H9Y7NZKJ79W7S ZMWNTLMY!6ST9 T6_V38MH9T9RJ	8J24_KV78K248 K248K262T228Y 249BLCXS3K66L 3996NV535LHKJ	9N24LMLG9P6NV MBF9P6QJWBC9T 6NW8V2YX72L82 C89248C9MQZN_	KS28P3DFKV78Y 3NGKV7BRCN8KQ 78XS415M6VCC4 _K63SGSJDFD2J

OUT RUN



Michael Schumacher schwört auf Goodyear-Reifen, wir auf den Grip-Cheat von "Out Run". Um den Ferrari mit griffigeren Slicks auszurüsten, haltet Ihr A und C gedrückt und schaltet in den Option-Bildschirm.

BUST A MOVE 2



Marco "Peak" Finessi aus Mühltal tauscht die Hintergrundgrafiken des fesselnden "Bubble Bobble"-Sequels aus. Wer ebenfalls vor neuen Backgrounds spielen will, gibt im Titelbild die folgende Kombination ein:

X ← → X START

FORMEL 1



Einen witzigen Cheat haben wir von Philipp Geißhirt aus Breitungen erhalten. Er hat uns erklärt, wie Ihr wenige Sekunden lang auf maximal 480 km/h beschleunigen könnt. Hierzu ladet Ihr das Spiel mit Pad im ersten Port, geht auf die Strecke und gebt Gas. Während Ihr beschleunigt, entfernt Ihr das Pad, so daß der Optionbildschirm erscheint. Jetzt steckt Ihr ein NeGcon in den leeren Port, betätigt START und gebt wieder Gas. Zieht den Analog-Controller wieder raus und tauscht ihn gegen das normale Pad. Zurück im Spiel tippt Ihr den Gas-Knopf nur kurz an und Euer Bolide schießt im Höllentempo davon. Wichtig ist dabei, daß Ihr nur kurz drückt, außerdem geht Euch die Turbo-Puste nach wenigen Minuten wieder aus.

SKELETON WARRIORS



Die Saturn-Fassung läßt sich mit drei Joypad-Kombinationen austricksen, soweit Ihr sie im Pause-Modus eingebt...

Unverwundbarkeit

C → A Z Y → A → ↓ B A B Y

Unendlich viele Leben

B A ↓ B A ← ↓ → Y ↑

Unendlich viele Kristalle

← A Z Y C → A B B Y ↓ A ↓ ↓ Y

TIME COMMANDO

PS

In der letzten MAN!AC haben wir Euch bereits zwei Codes verraten, Arnd Klasen aus Essen hat uns neue geschickt.

Level 1	EAUGXTAH
Level 2	DHTKARIZ
Level 3	ZMZZUJKJ
Level 4	PFXMNHHR
Level 5	CBKWSYMY
Level 6	IETDIMGV
Level 7	WTZVUGBX

3D LEMMINGS

PS

Die versteckte Levelanwahl könnt Ihr mit dem Paßwort "LAMPWICK" aufrufen. Gebt den Code im entsprechenden Bildschirm ein, geht auf "END" und drückt den ✖-Knopf. Nach Anwahl des Schwierigkeitsgrads erscheint das Level-Select-Menü.

Wenn Ihr Euch die vier Video-Sequenzen des Lemmings-Nachfolgers ansehen wollt, gebt Ihr einen der folgenden Paßcodes ein:

Space Movie	SPACEAAA
Egyptian Movie	EGYPTAAA
Army Movie	ARMYAAAA
Endsequenz	MAZEAAAA

GUN GRIFFON

SA

Fünf praktische Cheats zum Mech-Spektakel haben wir für alle Möchtegern-Panzerpiloten ausgegraben. Ihr müßt sie jeweils im Titelbildschirm eingeben, während Euch der "Press Start Button"-Schriftzug anleuchtet.

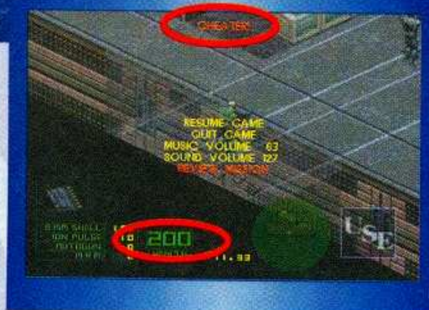
Zielcomputer ausschalten
← → C A START

Radar ausschalten
B B B ↓ C START

Schwierigkeit erhöhen
↓ C C A START

Unendlich Sprungkraft
↑ → ↓ ← Z START

Unendlich Munition
B B B C START



PROJECT OVERKILL

PS

Während des Spiels drückt Ihr START und wählt das Mission-Review. Jetzt haltet Ihr die ■-Taste gedrückt und betätigt ●, ✖, ▲. Laßt die ■-Taste wieder los und haltet statt dessen ● gedrückt. Nun drückt Ihr ■, ✖, ▲, damit Eure Lebensenergie-Anzeige maximal aufgeladen wird. Netterweise funktioniert dieser Cheat zu jeder Zeit und beliebig oft!

START
■ + ● ✖ ▲
● + ■ ✖ ▲

SKELETON WARRIORS

PS

Pausiert das Spiel, damit Ihr einen der folgenden Cheat-Codes eingeben könnt. Die Levelanwahl erscheint aber im Option-Screen erst, wenn Euch die Leben ausgehen.

Unverwundbarkeit
↓ ● ■ ■ ↑ ✖

Super Sword
● ← ↓ ▲ → ● ↑ ▲

Unendlich Heartstones
← ↑ ✖ ■ ↑ ↓ ■

Levelanwahl
▲ ● ● ← ● ↑ ↓

EARTHWORM JIM 2

SA

Pausiert das Spiel an einer beliebigen Stelle und drückt Y, A, →, ↓, ↓, A, ←, →. Drückt Ihr wieder START, um ins Spiel zurückzukehren, ist Euer Vorrat an Leben auf neun gestiegen.

Neue Energie bekommen alle, die im Pause-Modus ←, A, Z, Y, ↓, A, Y, ↓ eingeben.

START Y A → ↓ ↓ A ← → START
START ← A Z Y ↓ A Y ↓ START

JUMPING FLASH

PS

Im Titelbild drückt Ihr ↑, ↑, ↓, ↓, ✖, ✖, ←, →, ←, →, ✖, ▲, ✖, ▲, um in die Levelanwahl zu gelangen – die Options-Box wird rot. Startet das Spiel in der dritten Stage der ersten Welt und beseitigt den Drachen. Danach hoppelt Ihr in die erste Stage der zweiten Welt, pausiert und beendet das Spiel. Im Continue-Bildschirm wählt Ihr "No". Startet das Spiel erneut und begebt Euch in die dritte Etappe des sechsten Levels. Dort pausiert Ihr, gebt auf und wählt wieder "No". Im Titelbild geht Ihr auf "Game Start" und drückt ←, damit der "Hyper"-Modus erscheint. Damit habt Ihr Zugang zu allen Extra-Stages und den Dreifach-Sprung.

CYBER SPEED

PS

Im Option-Menü entscheidet Ihr Euch für "LOAD" und wählt danach die Funktion "PASSWORD". Hier füllt Ihr eine ganze Reihe mit dem Buchstaben "L" und drückt ✖. Danach steuert Ihr eine Techno-Kuh!

LLLLLLLLLLLLL

WILLIAMS ARCADE HITS

PS

Schaltet während eines Spiels in den Pause-Modus und haltet L2, R2 gedrückt. Während dessen betätigt Ihr SELECT und START gleichzeitig. Jetzt erscheint der "Bookkeeping"-Bildschirm des jeweiligen Spielautomaten. Haltet wieder L2 und R2 gedrückt und betätigt START und SELECT gleichzeitig. Im "Game Adjustement"-Screen dürft Ihr Schwierigkeitsgrad, Lebensanzahl und einiges mehr verstellen.

SOLAR ECLIPSE

SA

Startet ein Spiel und pausiert es an einer beliebigen Stelle. Um drei versteckte Levels anzuwählen, gebt Ihr eine der folgenden Kombinationen ein:

→ ↓ ↓ ← START C → ↑
→ ↓ ↓ ← START ↑ B
→ ↓ ↓ ← → A C Y C A →

NEXT TIME

BIG MOUTH

Das Raubtier lebt! Nachdem Atari die Produktion seiner Jaguar-Konsole aufgegeben hat, hält lediglich ein Publisher noch zum 64-Bitter. Das Software-Haus Telegames (kümmerte sich bereits um Exoten wie das Atari 7800 und das tragbare Lynx) hat bekanntgegeben, weiterhin für den Jaguar zu entwickeln. Vier Titel warten auf ihre Auslieferung: "Worms" ist die Umsetzung der erfolgreichen Multi-Player-Taktik-Schlacht, "Breakout 2000" die Neuauflage des Geschicklichkeits-Klassikers von Atari. Die beiden anderen Spiele sind Neu- bzw. Exklusiv-Entwicklungen: Noch im Dezember soll das Rollenspiel "Towers 2: Plight of the Stargazer" erscheinen, im nächsten Jahr wird die Weltraumballerei "Zero 5" (entwickelt von Cespian Software) ausgeliefert.



Frank Glaser (Produkt-Manager bei Laguna)

In 5 Minuten ist Weltuntergang

Die Schnapsvorräte sind aufgebraucht, die Bundesliga aufgelöst und alle Frauen verschwunden. „Welche Spiele würdest Du fünf Minuten vor Weltuntergang noch einmal auf den Bildschirm holen? Und warum?“

1. Tunnel B1 (Ocean, 1996):
"...weil es kein besseres Spiel gibt, um sich auf den Weltuntergang vorzubereiten."

2. Gauntlet (Atari, 1985):
"...um schnell noch einmal die gute alte Zeit zu durchleben"

3. Final Match Tennis (Human, 1991):
„...weil Gameplay alles ist – Und, um meinem Boß Axel Bialke zu zeigen, daß er bestenfalls der zweitbeste "Final Match"-Spieler Deutschlands ist."

1/97 erscheint am 11. Dezember



Konamis "Probotector" hat es noch in diese MAN!AC geschafft, im nächsten Monat gehen wir dann mit Draculas Sohn Alucard auf Reisen: Mit "Dracula X: Symphony of the Night" verschlägt es die "Castlevania"-Serie endlich ins 32-Bit-Zeitalter. Konami und andere Japano-Hersteller zeigen Ihre Playstation-Werke im November auch auf der **ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO TOKYO**, der Fernostausgabe der weltgrößten CD-ROM- und Spielemesse. MAN!AC war dabei und hat aus Tokyo gleich die neuesten Nintendo-64- und Saturn-Spiele mitgebracht. Die Daheimgebliebenen streiten sich derweil über die **BESTEN SPIELE 1996**, unser jährlicher Rückblick mit garantierter Kaufberatung. Mit dem Jahr geht auch die 16-Bit-Ära zuende, nicht ohne jedoch ein paar Highlights auszuschütten. So testen wir für das Super NES den dritten und potentiell besten Teil der englisch-japanischen Co-Produktion "Donkey Kong Country". Außerdem im Test: Segas Zweirad-Inferno "Manxx TT" und das Knuddel-Hüpfspiel "Bubble Bobble 2".



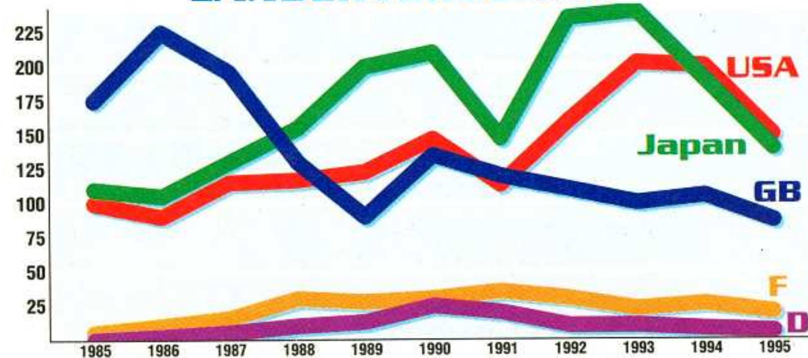
JAPAN TOP 10

Worauf stehen Eure japanischen Spiele-Kollegen, und wann erscheinen die Fernost-Hits in Deutschland?

1	SA	SF Alpha 2 (SF Zero 2) Capcom	Beat'em-Up im Handel
2	SA	Policenauts Konami	Adventure nicht geplant
3	PS	Virtual Pro Wrestling Asmik	Beat'em-Up nicht geplant
4	PS	Smash Court Namco	Sport Ende 1996
5	SA	Fighting Vipers Sega	Beat´em-Up im Handel
6	GB	Pocket Monster Nintendo	Rollenspiel nicht geplant
7	PS	SF Alpha 2 (SF Zero 2) Capcom	Beat'em-Up im Handel
8	PS	A. Senna Kart-Duel Gaps	Rennspiel im Handel
9	PS	Cool Boarders UEP	Fun-Sport Anfang 1997
10	PS	World Stadium Namco	Baseball nicht geplant

Die Beliebtheits-"Top 10" zitieren wir aus der „Famicom Tsushin“, mit über 500.000 Lesern pro Woche das meistverkaufte Spielemagazin der Welt. Die Deutschland-Veröffentlichungen basieren auf den Aussagen der hiesigen Firmenvertretungen.

COMPUTER- & VIDEOSPIELE-LÄNDERVERGLEICH



DIE WELT DER VIDEOSPIELE IN ZAHLEN:

Unserer monatlichen Spielestatistik liegt eine Datenbank mit 9.000 Video-, Automaten- und Computer-Spielen sowie 20.000 Umsetzungen zugrunde – mit rund 90 Prozent aller Titel ist die MAN!AC-Datenbank das größte Nachschlagewerk zu Eurem Hobby. Diesmal verraten wir Euch, welches Land in den letzten zehn Jahren die meisten Originalspiele produzierte – Umsetzungen sind nicht berücksichtigt.

Donkey Kong Country 3
Dixie Kong's Double Trouble!™*

Kaos treibt Dich auf die Palme!

Exklusiv für Super Nintendo™

32-Bit-Qualität







Donkey Kong™ und Diddy Kong™ in der Gewalt von Kaos! Diese harte Nuß ist nur im Teamwork zu knacken! Darum freut sich Dixie Kong™, einen neuen Freund gefunden zu haben. Kiddy Kong™! Seine schwergewichtigen Auftritte haben immer durchschlagenden Erfolg. Ein phantastisches Insel-Abenteuer, das den größten Hit aller Zeiten – Donkey Kong Country™ mit noch mehr Details, lebensechteren Bewegungsabläufen und noch besserer Grafik übertrifft. Mit deutschem Bildschirmtext. Mach Dich auf den Weg durch unerforschte Gebiete und zieh Kaos das Fell über die Ohren!

Nintendo®

HAVE MORE FUN

